JOGOS TEATRAIS

o fichário de
Viola Spolin

Supervisão editorial J. Guinsburg
Revisão Juliana Cardoso e Évia Yasumaru
Projeto gráfico Adriana Garcia
Assessoria técnica Sergio Kon
Produção Ricardo W. Neves e
Raquel Fernandes Abranches

JOGOS TEATRAIS

o fichário de Viola Spolin

Tradução Ingrid Dormien Koudela

PERSPECTIVA

Copyright © 1975, 1989, by Viola Spolin

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)
(Câmara Brasileira do Livro, SP, Brasil)

Spolin, Viola
Jogos Teatrais: o fichário de Viola Spolin / Viola Spolin ; tradução de Ingrid Dormien Koudela. – São Paulo : Perspectiva, 2008.

Título original: Theater game file
1ª reimpr. da 2. ed.
Bibliografia
ISBN 978-85-273-0269-2

1. Arte dramática 2. Jogos infantis 3. Spolin, Viola, 1906-1994 I. Título.

01-4912 CDD- 792.01

Índices para catálogo sistemático:
1. Jogos teatrais : Teoria : Artes 792.01

2ª edição – 1ª reimpressão

Direitos reservados em língua portuguesa à
EDITORA PERSPECTIVA S.A.

Av. Brigadeiro Luís Antônio, 3025
01401-000 – São Paulo – SP – Brasil
Telefax: (0--11) 3885-8388
www.editoraperspectiva.com.br

2008

Para meus netos, David Michael, Rachel, Polly Maria, Aretha, Neva, Jennifer e Jonathan Sills; minhas bisnetas Nadia e Katrina Sills; e meu querido esposo R. Kolmus Greene.

SUMÁRIO

Prefácio 7
Agradecimentos 8
Nota à Edição Brasileira 9

PARTE I

Comentários de Professores sobre os Jogos Teatrais 13
Por que Trazer os Jogos Teatrais para a Sala de Aula? 20
O Fichário de Jogos Teatrais 21
A Oficina de Jogos Teatrais 24
O Planejamento e a Preparação da Oficina 24
Ordem do Dia 24
Aquecimentos 26
Jogos Introdutórios 26
Instruções para o Coordenador 26
Área de Jogo 26
Lista de Checagem da Oficina 27
Três Essências do Jogo Teatral 28
Foco 28
Instrução 30
Avaliação 32
A Atmosfera da Oficina 33
Autoritarismo 33
Troca de Energia 35
Tiro em Falso 35
Bibliografia 36

PARTE II

Os Comentários 39
Comentário sobre *Parte do Todo* 39
Competição 39
Um Outro Aspecto da Competição 40

Times 40
Acordo de Grupo 41
Comentário sobre *Caminhada no Espaço* 41
Como Dar Instruções para os Jogos com Espaço 42
Comentário sobre *Objeto no Espaço* 42
Comentário sobre o *Espelho* 43
Comentário sobre *Siga o Seguidor* 44
Comentário sobre *Não-Movimento – Câmera Lenta* 44
Balançar e Cambalear 45
Jogos Teatrais com Câmera Lenta 45
Comentário sobre Estímulos Múltiplos 46
Comentário sobre *Transformação* 46
Comentário sobre Onde/Quem/O Quê 47
Onde (Cenário e/ou Ambiente) 48
Quem (Personagem e/ou Relacionamento 48
O Quê (Ação de Cena/Atividade) 48
Jogar *Versus* Desempenho de Papéis 49
O Glossário de Reflexões 50

PARTE III

Esboçando Oficinas para ir ao Encontro
de Necessidades Específicas 71
Nível 1: Participação 71
Nível 2: Solução de Problemas 72
Nível 3: Ação Catalisadora 72
Oficinas de Jogos Teatrais para o Ensino Fundamental 73
Nova Seqüência de Jogos Teatrais para o Ensino Fundamental ... 74
Apêndices 75

PREFÁCIO

Em 1963, a publicação de *Improvisação para o Teatro** introduziu pela primeira vez os jogos teatrais de Viola Spolin e sua filosofia para o teatro nos Estados Unidos. Em 1973, a edição feita pela Editora Pitman levou esse trabalho para o Reino Unido, Quênia, África do Sul e Austrália. É amplamente reconhecido que os jogos teatrais tiveram um grande impacto no treinamento e fazer teatral. Um entusiasta disse que *Os jogos teatrais são para o teatro o que o cálculo é para a matemática*. É recomendado que aqueles que necessitam de mais embasamento teórico e/ou ampliação de repertório para o desenvolvimento dos jogadores (atores) e para a produção de dramaturgia consultem *Improvisação para o Teatro*.

As múltiplas dimensões dos jogos teatrais; tanto teatrais como extrateatrais e a abordagem de Viola Spolin para o ensino/aprendizagem fizeram com que fossem introduzidos nos campos da psicologia, recreação, trabalho em prisões, saúde mental e especialmente na educação, em vários níveis e áreas do currículo.

Jogos Teatrais: O Fichário de Viola Spolin é uma seleção especial de jogos teatrais sintetizados a partir de *Improvisação para o Teatro*, de jogos tradicionais infantis e de jogos/exercícios inéditos da autora, apresentados em formas de fichas, visando à prática em sala de aula. Por meio desse fichário, professores e alunos já podem praticar jogos teatrais com benefício para todos.

* Trad. bras., São Paulo, Perspectiva, 1979. (N. da T.)

AGRADECIMENTO

Agradeço a Paul Sills que fez sínteses essenciais de *Improvisação para o Teatro*; à Mary Ann Brandt, secretária, aprendiz e amiga e à Sharon Bocklage, editora desse projeto.

Agradecimentos especiais a Northwestern University Press, Evanston, Illinois, que publicou *Improvisação para o Teatro* e permitiu utilizar e adaptar alguns materiais daquele livro para o presente trabalho.

Viola Spolin

NOTA À EDIÇÃO BRASILEIRA

Os jogos teatrais, de Viola Spolin, vêm sendo elogiados por pessoas de diferentes partes do mundo, do leigo ao pesquisador de teatro, da criança ao adulto. No presente *Jogos Teatrais: O Fichário de Viola Spolin*, incluímos depoimentos de professores e uma listagem da pesquisa brasileira sobre jogos teatrais desenvolvida notadamente em nível de pós-graduação na Escola de Comunicação e Artes – ECA/USP.

O reconhecimento, vindo de público tão variado, de diferentes faixas etárias, nos incentivou a fazer a presente tradução, tornando acessível ao público brasileiro *Jogos Teatrais: O Fichário de Viola Spolin*.

O fichário vem com a proposta de ensinar, passo a passo, para crianças, adolescentes e adultos, as estruturas da linguagem teatral, por meio da delicada teia da aprendizagem do artesanato e da criatividade no jogo teatral.

O mais importante nesta preciosa coletânea de jogos é a descrição pormenorizada das regras e das instruções no jogo teatral. Sem perder sequer uma informação ou detalhe, Viola Spolin sistematiza um método para o ensino do teatro.

Esse método poderá ser adequado a diferentes faixas etárias e ser utilizado com objetivos diversos, dependendo do direcionamento da avaliação realizada após os jogos. Damos aqui algumas sugestões.

O processo de avaliação poderá ser acompanhado, por exemplo, por leituras do *Dicionário de Teatro**, de Patrice Pavis, sendo que os protocolos de avaliação do processo farão o confronto entre a teoria e a prática por meio da contextualização de conceitos teóricos de teatro. Em nossa prática, trabalhamos com os modelos de ação (textos) da peça didática de Bertolt Brecht e Heiner Müller entre outros.

Viola Spolin enfatiza a função educacional do jogo tradicional, um patrimônio cultural que pertence à memória coletiva. O jogo tradicional é um jogo de regras, na classificação epistemológica de Piaget, importando na lógica de meios para jogar e ganhar o jogo. A disciplina à regra cede à sua superação no universo simbólico do jogo teatral. Esse princípio já pode ser exercitado desde a Educação Infantil.

Que tal aproveitar ao máximo e aprender esse processo passo a passo?

Bom divertimento e ótimo aprendizado!

Ingrid Dormien Koudela e Editora Perspectiva

* Trad. bras., São Paulo, Perspectiva, 1999. (N. da T.)

PARTE I

COMENTÁRIOS DE PROFESSORES SOBRE OS JOGOS TEATRAIS*

Professores Americanos

"As crianças estavam fantásticas – concentradas, relaxadas, porém, atentas, absortas, e saíram revigoradas, com olhos brilhantes e alertas". Professor de *Junior High School* (Ensino Médio) sobre *Sentindo o Eu com o Eu* (A2).

"Parece ajudar a criança, dando-lhe consciência e auto-estima. A participação em atividades de sala de aula é notadamente implementada". Professor de *Middle School* (Ensino Fundamental) sobre *Sentindo o Eu com o Eu* (A2).

"A *Caminhada no Espaço #1* é prazerosa, relaxante e gratificante. Os jogadores observam inicialmente uns aos outros, depois seu trabalho, seus cadernos e finalmente o ambiente da sala de aula". Professor de *Middle School* (Ensino Fundamental) sobre *Caminhada no Espaço #1* (A6).

"A habilidade para comunicar sem utilizar palavras, aquele sentimento que duas pessoas têm ao estarem sintonizadas, torna esse jogo particularmente útil ao lidar com crianças tímidas". Professor de *Elementary School* (Ensino Fundamental) sobre *Espelho* (A15).

"Uma obra-prima de jogo para crianças que estão aprendendo a decodificar palavras na aprendizagem da leitura. As crianças são capazes de memorizar a diferença entre vogais e consoantes e nomeá-la, mas elas não adquirem seu significado. As crianças pareceram exibir um sentimento de *aha!* quando se concentraram nas sílabas das palavras". Professor de *Third Grade* (Ensino Fundamental) sobre *Vogais e Consoantes* (A73).

"Válido por tirar a ênfase do talento artístico do aluno, ressaltando a representação intuitiva ao comunicar". Professor de *Third Grade* (Ensino Fundamental) sobre *Jogo do Desenho* (A60).

"Um jogo maravilhoso para quebrar toda sorte de barreiras em uma sala de aula, especialmente entre crianças que têm mais facilidade de verbalização e bom

* Os níveis de ensino apontados no Manual correspondentes aos níveis de escolaridade nos Estados Unidos foram substituídos pelos equivalentes brasileiros, de acordo com a nova terminologia apresentada pelos *PCN – Parâmetros Curriculares Nacionais* (Brasil, MEC, Secretaria de Educação Fundamental, 1998). (N. da T.)

desempenho acadêmico e crianças que têm menos facilidade de verbalização e poucas oportunidades de sucesso na escola". Professor de *Third Grade* (Ensino Fundamental) sobre *Jogo do Desenho* (A60).

"Serve para incrementar habilidades de audição de forma não penosa e motivadora tanto para alunos como para professores". Professor de *First Grade* (Educação Infantil) sobre *Construindo uma História* (A76).

"A regra para parar de falar apenas no meio de uma palavra levou meu grupo de primeiro ano a elaborar estórias muito imaginativas". Professor de *First Grade* (Educação Infantil) sobre *Construindo uma História: Congelar a Palavra do Meio* (A79).

"As crianças adoraram esse jogo e muitas, que tinham dificuldade de verbalização, saíram-se muito bem nesse exercício". Professor de *Middle School* (Ensino Fundamental) sobre *Blablação: Vender* (A86).

"*Blablação* provou ser absolutamente eficiente para o desenvolvimento de habilidades orais e implementação de padrões de discurso. Vários passaram seus relatos primeiro em *Blablação* e depois em Inglês; havia um incremento notável em altura, clareza e expressividade a cada vez e muito prazer na sala de aula". Professor de *Junior High School* (Ensino Médio).

"Crianças tímidas, que normalmente têm pouco a dizer, muitas vezes se tornam altamente verbais quando são o dublador. Esse jogo provê um método para relacionar-se e sair de si mesmo". Professor de *Middle School* (Ensino Fundamental) sobre *Dublagem* (C39).

"De forma geral, o trabalho na sala de aula foi melhorado, como também as relações entre aluno/aluno e aluno/professor foram estreitadas". Professor de *Middle School* (Ensino Fundamental).

"Os jogos teatrais dão às crianças a oportunidade de superação de si mesmas de uma maneira que provavelmente não era possível durante a parte teórica do dia". Professor de *Middle School* (Ensino Fundamental).

"Como resultado direto dos jogos teatrais, eu vi muitas mudanças nas crianças. Eu vi crianças defensivas e tímidas começarem a participar; eu vi crianças agressivas e impulsivas aprenderem a esperar pacientemente, ouvir e respeitar as outras; eu vi todas as crianças trabalhando em equipe, com consciência apurada e atenção umas nas outras". Professor de *First Grade* (Educação Infantil).

"Estando plenamente convencido da importância capital do jogo teatral em libertar os indivíduos das prisões de serem totalmente programados por outros, e viver vidas robóticas é a sorte de tantos hoje em dia. Fiz de tudo em meu limitado poder para interessar as pessoas pelas oficinas de jogos teatrais. Algumas das mais sensíveis começam também a ver os jogos teatrais como uma forma de envolvimento com o lado espiritual de nossa natureza, utilizando o físico como um instrumento". Professor de *Secondary School Drama Teacher* (professor de teatro de Ensino Médio).

Professores Brasileiros

"Os jogos teatrais se originaram em comunidades de bairro de imigrantes nas grandes cidades americanas, estando ligados a camadas de população desprovidas de teatro, e seguem a tradição de jogos tradicionais populares. Viola Spolin recebeu também influências de Stanislávski, ao qual faz uma dedicatória em *Improvisação para o Teatro*.

A aplicação múltipla para os jogos teatrais, direcionada pelo contexto do grupo de jogadores e pela abordagem crítica utilizada durante as avaliações, sugere que o sistema oferecido por Viola Spolin, ao mesmo tempo em que regula a atividade teatral, traz em si a possibilidade de sua própria superação como método.

No presente *Fichário* as possibilidades didáticas dos jogos teatrais são ampliadas para os diferentes níveis do Ensino Básico (Educação Infantil, Ensino Fundamental e Médio) e para a sua aplicação em diferentes 'áreas de experiência', que podem promover articulações interdisciplinares e o exercício com os eixos de aprendizagem da área de Arte.

De acordo com os *Parâmetros Curriculares Nacionais*, a experiência do teatro na escola deve ampliar a capacidade de dialogar, desenvolvendo a tolerância e a convivência com a ambigüidade. No processo de construção da linguagem, a criança e o jovem estabelecem com seus pares uma relação de trabalho, combinando sua imaginação criadora com a prática e a consciência na observação de regras de jogo. O teatro como diálogo entre palco e platéia pode se tornar um dos parâmetros de orientação educacional nas aulas de teatro". Ingrid Koudela, Escola de Comunicações e Artes – ECA/USP.

"Coordenar processos de aprendizagem teatral no norte do Marrocos, junto a professores de Francês e estudantes de Artes Plásticas, sem dúvida, consistiu em uma experiência tão fascinante quanto delicada. Os primeiros tinham como objetivo a conquista de meios ativos para a abordagem da literatura, enquanto os outros procuravam uma experiência de comunicação artística que incluísse as manifestações corporais. No que tange à coordenação propriamente dita, por um lado, foi preciso mergulhar nos complexos referenciais culturais dos participantes, atravessados por conflitos entre preceitos religiosos ancestrais e os desafios de um mundo globalizado. Por outro lado, foi possível contar com a posse, por parte dos atuantes, de um rico repertório de jogos tradicionais – do qual fazem parte, por exemplo, a amarelinha e o corrupio – o que em muito contribuiu para a compreensão dos fundamentos do sistema de jogos teatrais pelas pessoas envolvidas. Assim, o prazer do lúdico foi retomado em novas bases mediante a depuração da consciência sensorial, que permitiu a construção de universos ficcionais no espaço cênico. Metaforicamente, o jogo teatral desvelava aos próprios participantes

inesperadas visões de mundo que emergiam nos grupos e eram posteriormente examinadas. Ao mesmo tempo em que puderam articular um discurso teatral que era o deles, aqueles jovens se apropriaram também de instrumentos para ler criticamente a representação. O caráter lúdico do aprendizado assegurou que belas teias fossem tecidas entre duas culturas até então pouco familiarizadas entre si". Maria Lúcia Pupo, Escola de Comunicações e Artes – ECA/USP.

"Conheci o sistema de jogos teatrais através de *Improvisação para o Teatro*, em 1979, num momento em que eram raríssimas as referências teórico-metodológicas para o ensino de teatro no Brasil. Desde então, busco utilizar a proposta de Viola Spolin junto a estudantes universitários, professores, grupos de teatro amador e interessados leigos, quer como fonte de inspiração para cursos e oficinas, ou mesmo como ferramenta teórica da pesquisa acadêmica. Olhando minha trajetória profissional, é interessante verificar como o uso dos jogos teatrais articula-se organicamente ao meu próprio aprendizado da linguagem dramática, misturando suor, prazer e vontade de exercer a docência com dignidade e competência". Arão Paranaguá de Santana, Universidade Federal do Maranhão – UFMA.

"Além de ser um método capaz de garantir o prazer e a ludicidade, os jogos teatrais estimulam as ações criadoras de alunos e professores. Ao aplicá-lo, podemos perceber o desenvolvimento de habilidades e competências que auxiliam os jovens a lidar com novas situações, a trabalhar em equipe e a saber aceitar, negociar e sugerir novas regras de jogos.

Jovens que tiveram oportunidades de trabalhar com os princípios dos jogos teatrais tornam-se mais seguros e se sentem mais capazes para se aventurar na representação teatral. Pouco a pouco, aprendem a se comunicar no palco e a se relacionar com a platéia de maneira espontânea. O aprendizado teatral é construído ao longo das experiências do grupo". Joaquim Cesar Moreira Gama, professor de teatro de Ensino Médio.

"A aquisição de competência de codificação precisa estar articulada com a aquisição da competência da decodificação. O instrumento da avaliação objetiva dos jogos, pela descrição do ocorrido em cena e da conservação ou não do foco e das regras do jogo, propõe que não se trata só de ensinar a ser ator, mas de ensinar a ser platéia". Marco Aurélio Vieira Pais, professor de teatro de Ensino Médio.

"Em minhas aulas, como professor do Ensino Fundamental da rede pública da cidade de São Paulo, utilizei o sistema de jogos teatrais para a construção de situações de produção de textos narrativos. A partir da estrutura básica (Onde, Quem, O Quê) e da focalização das próprias ações na produção de textos, os alunos tiveram a oportunidade de improvisar situações que eram transformadas em narrativas escritas. Inventar histórias a partir de uma linguagem cênica permite a conscientização e a visualização dos acontecimentos, cenários e personagens. Isto facilitava a discussão com os alunos sobre as histórias narradas por escrito e a reestruturação dos textos quando necessário". Ulisses Ferraz de Oliveira, professor de teatro e de português de Ensino Fundamental.

"Conheci Ingrid e os jogos teatrais em 1981 quando estudava na ECA/USP. Naquela época, em função da pesquisa de linguagem teatral, a descoberta dos jogos teatrais teve o efeito de uma 'Eureka'! A idéia fundamental de que o Teatro é um jogo, e como tal pode ser acessível a qualquer pessoa que aceite suas regras e descubra o prazer de jogar, é formidável. O jogo teatral pode ser praticado por qualquer um, em qualquer espaço e, ainda mais, promove a discussão e a crítica dentro do grupo que o pratica. Os papéis de jogador e platéia são vividos por todos, o que aprofunda a experiência estética dos participantes.

Até hoje eu ainda os pratico, com entusiasmo, de mil maneiras, adaptando-os para contextos sociais e culturais muito variados. Aqui em Richmond, Canadá, onde resido desde 1997, coordeno cursos de Teatro nos quais utilizo os jogos teatrais. A diferença com a minha prática brasileira? Aqui, onde tudo é organizado, falta espontaneidade. É surpreendente observar como os jogos que tratam do contato não-verbal, por exemplo, são os mais interessantes para as crianças e jovens". Marilda Carvalho, Escola de Comunicações e Artes – ECA/USP.

"Os jogos teatrais de Spolin foram instrumentos eficazes para que eu pudesse trabalhar sistematicamente o conceito teatral de *fisicalização* junto a alunos da escola pública.

A *fisicalização* refere-se à capacidade dos jogadores de tornarem visíveis para observadores do jogo teatral objetos, ações e papéis sem o uso de qualquer suporte material (figurinos, adereços, cenografia etc.). Isso permite ao educando descobrir as possibilidades expressivas do seu corpo e compreender o princípio semiótico da linguagem teatral.

O fato de os desafios cênicos formulados por Spolin serem apresentados como jogos com regras permite que os alunos se apropriem de conceitos teatrais, prazerosamente, em sala de aula. Além disso, assegura a oportunidade para uma interação ativa, espontânea e verdadeira por parte de todos". Ricardo Japiassu, professor de teatro da Universidade do Estado da Bahia – UEB.

"Podemos afirmar que os jogos teatrais se inserem no quadro geral de uma pedagogia do jogo, não deixando possibilidades para que ocorram soluções fáceis ou falseadas por tensões no processo de aprendizagem, autorizando professores e alunos a ultrapassarem os modos tradicionais do trabalho educativo em artes. Constitui um modo objetivo e sistemático que poderá resgatar a prontidão necessária para a atuação cotidiana na educação e ainda o desenvolvimento das habilidades expressivas e comunicativas requisitadas pelos diversos tipos de teatro na atualidade". Mauro Rodrigues, professor de teatro da Universidade Estadual de Londrina – UEL.

Bibliografia Brasileira sobre Jogos Teatrais

Várias publicações e pesquisas brasileiras se ocupam com o método de jogos teatrais, oriundas principalmente da pesquisa realizada em nível de pós-graduação em Artes, na ECA/USP.

Além da tradução de *Improvisation for the Theatre*, Northwestern, 1963; *Theatre Games for Rehearsal: A Director's Handbook*, Northwestern, 1985; *Theatre Game File*, Northwestern, 1975, fiz um levantamento dos trabalhos de pesquisa de minha autoria que se ocupam com o método de Jogos Teatrais.

ALVES, Amara C. *A Brincadeira Prometida ... o Jogo Teatral e os Folhetos Populares.* São Paulo, ECA/USP (Dissertação de Mestrado), 1992.

ARAÚJO, Geraldo Salvador de. *O Teatro na Educação. O Espaço de Construção da Consciência Político-estética.* São Paulo, ECA/USP (Tese de Doutorado), 1999.

BONOME, Marly. *Histórias da História do Teatro Aplicado à Educação.* São Paulo, ECA/USP (Dissertação de Mestrado), 1994.

CARVALHO, Marilda B. *Coro: Janela para o Mundo*. São Paulo, ECA/USP (Dissertação de Mestrado), 1993.

COELHO, Ana F. C. *A Introdução do Texto Literário ou Dramático no Jogo Teatral com Crianças.* São Paulo, ECA/USP (Dissertação de Mestrado), 1989.

GAMA, Joaquim Moreira. *Processo e Produto em Teatro-educação.* São Paulo, ECA/USP (Dissertação de Mestrado), 2000.

JAPIASSU, Ricardo. *As Relações entre o Brinquedo do Faz-de-conta e o Teatro-educação.* ECA/USP, 2000.

KOUDELA, Ingrid Dormien. *Jogos Teatrais.* São Paulo, Perspectiva, 1984.

_____. *Brecht: um Jogo de Aprendizagem.* São Paulo, Edusp/Perspectiva, 1991.

_____. STEINWEG, Reiner. *Lehrstück und episches Theater. Brechts Theorie und die theaterpädagogische Praxis*. Frankfurt, Brandes & Apsel, 1995.

_____. *Texto e Jogo.* São Paulo, Fapesp/ Perspectiva, 1997.

LIMA, Janice Shirley Souza. *Desvelando Necessidades, Vestindo a Máscara, Abrindo a Cortina do Teatro na Universidade.* Belém, Universidade Federal do Pará (Dissertação de Mestrado), 1999.

OLIVEIRA, Ulisses Ferraz. *Cenas de Conceituação: A Aventura do Movimento no Ato de Aprender.* São Paulo, FE/USP (Dissertação de Mestrado), 1996.

PAIS, Marco Aurélio. *A Aquisição da Competência Semiótica para a Atuação Teatral.* São Paulo, ECA/USP (Dissertação de Mestrado), 2000.

PUPO, Maria Lúcia. *Le Jeu, enjeu d'une formation. Théâtre et Éducation au Brésil.* Paris, Institut d'Études Théâtrales, Université Paris III (Doutorado), 1985.

_____. *Textos Literários e Teatro-educação.* São Paulo, ECA/USP (Tese de Livre-docência), 1997.

SANTANA, Arão Paranaguá. *Teatro e Formação de Professores*. São Luis, EDUFMA, 2000.

SANTIAGO, Maria do Socorro. *Pelos Caminhos do Sairé: Um Estudo do Aproveitamento da Cultura Popular no Teatro-educação.* São Paulo, ECA/USP (Tese de Doutorado), 1996.

SANTOS, Vera Lúcia Bertoni. *A Estética do Faz-de-Conta. Práticas Teatrais na Educação Infantil.* Porto Alegre, URGS (Dissertação de Mestrado), 2000.

POR QUE TRAZER OS JOGOS TEATRAIS PARA A SALA DE AULA?

Todos podem jogar! Todos podem aprender por meio do jogo. *Jogos Teatrais: O Fichário de Viola Spolin* é um curso organizado para o professor de classes regulares que quer trazer o prazer, a disciplina e a mágica do teatro para a sala de aula.

Devido às incríveis demandas colocadas hoje à escola, corremos o risco de professores e alunos ficarem exauridos ou automatizados, sem perceber que isso está ocorrendo. Experimentar os jogos teatrais em sua sala de aula pode trazer novo alento (e mais)!

Os jogos teatrais foram originalmente concebidos por Viola Spolin para ensinar técnicas teatrais para jovens estudantes, escritores, diretores e técnicos, sem se constituírem em lições de *como fazer*. Por meio do jogo e de soluções de problemas, técnicas teatrais, disciplinas e convenções são absorvidas organicamente, naturalmente e sem esforço pelos alunos. Jogos teatrais são ao mesmo tempo um simples divertimento e exercícios teatrais que transcendem ambas as disciplinas para formar a base de uma abordagem alternativa para o ensino/aprendizagem. Por essa abordagem, professores e alunos, durante curtos períodos durante a semana, podem sair do *conteúdo*, colocar de lado *objetivos e papéis* e jogar. *Tempo de oficina para todos! Vamos jogar!*

Jogos teatrais, experimentados em sala de aula, devem ser reconhecidos não como diversões que extrapolam necessidades curriculares mas sim como suportes que podem ser tecidos no cotidiano, atuando como energizadores e/ou trampolins para todos. Inerente a técnicas teatrais são comunicações verbais, não-verbais, escritas e não-escritas. Habilidades de comunicação, desenvolvidas e intensificadas por meio de oficinas de jogos teatrais com o tempo abrangem outras necessidades curriculares e a vida cotidiana.

Ensinar/aprender deveria ser uma experiência feliz, alegre, tão plena de descoberta quanto a superação da criança que sai das limitações do engatinhar para o primeiro passo – o andar! Para além das necessidades curriculares, os jogos teatrais trazem momentos de *espontaneidade. O intuitivo [...] gera suas dádivas no momento de espontaneidade*[1]. Aqui/agora é o tempo da descoberta, da criatividade, do aprendizado. Ao participar dos jogos teatrais, professores e alunos podem encontrar-se como parceiros, no tempo presente, e prontos para comunicar, conectar, responder, experienciar, experimentar e extrapolar, em busca de novos horizontes.

1. Ver, *Improvisação para o Teatro*, p. 4.

O FICHÁRIO DE JOGOS TEATRAIS

O Manual

Este Manual é seu guia para *Jogos Teatrais: O Fichário de Viola Spolin* que está diante de você. O manual divide-se em três partes. A Parte I dá os elementos do jogo teatral, uma explanação da seqüência como oficina e algumas dicas de como planejar e coordenar. A Parte II busca trazer uma maior compreensão da abordagem para o ensino/aprendizagem.

Leia as Partes I e II do Manual com atenção antes de apresentar os jogos teatrais para um grupo e refira-se ao material aí contido quando necessário para tirar as dúvidas na medida em que o trabalho progrida.

O *Fichário* foi concebido como um instrumento de extrema flexibilidade lúdica e didática, permitindo formas das mais variadas na escolha e seqüência dos jogos teatrais. Assim a Parte III do Manual e os Apêndices oferecem ao professor um leque de sugestões quanto ao modo de selecioná-los, adaptá-los e rearranjá-los para ir ao encontro das necessidades específicas da sala de aula e dos interesses do aluno.

Os Jogos Teatrais

A unidade básica do *Fichário* é o jogo ou exercício individual, descrito de forma padronizada em uma ficha de 13,5cm x 20,5 cm. A utilização de cada ficha deve ser tão simples como seguir uma receita: os ingredientes de cada jogo estão listados e as instruções de como combiná-los foram incluídos em cada ficha. Uma representação gráfica de cada ficha aparece na página 23.

Todas as fichas de jogos estão reunidas em uma embalagem do *Fichário* que divide o corpo dos jogos em três seções – A, B e C. A seqüência de jogos dentro de cada seção e a construção de cada uma em relação a que lhe antecedeu visa conduzir o grupo mais facilmente através do trabalho. Essas três seções em conjunto foram planejadas visando a autonomia. Você, o professor, pode iniciar com o *Jogo A1* e proceder na ordem através das seções A, B e C, encontrando aí um programa completo, seqüencial, que pretende dar suporte e preparação para todo o aprendizado.

A seção A está para a seção B e C como a abertura está para uma ópera. A seção A é uma seleção de jogos teatrais estruturados e jogos tradicionais que revelam a dinâmica pessoal inerente ao jogo, tornando todos abertos para a experiência do teatro e do trabalho coletivo. A seção A contém material básico que pode ser tirado da seqüência e apresentado a qualquer grupo com facilidade e sucesso.

Repita um jogo favorito tanto tempo quanto perdurar o interesse. Isto é particularmente verdadeiro no trabalho com grupos de educação fundamental. Não há necessidade de pressa em apresentar novos jogos. Quando um grupo está participando de um jogo predileto com grande energia, envolvimento e entusiasmo, ele estará aprendendo (participação).

Aconselhamos a utilização dos jogos teatrais da seção A até que você e seus alunos se sintam confortáveis com o formato do jogo teatral: Foco, Instrução e Avaliação. Quando ficar evidente que o grupo todo está jogando com prazer e que o crescimento está acontecendo no trabalho, sendo que todos estão interessados em mais experiência teatral, vá para os jogos da seção B.

A seção B é uma seleção de jogos teatrais com foco adicional nas convenções e estruturas teatrais (dramáticas): Onde (cenário e/ou ambiente), Quem (personagem e/ou relacionamento) e O Quê (atividade).

Há um velho ditado utilizado durante o ensaio de peças de três atos: *O terceiro ato acontece por si só*. A seção C contém jogos/exercícios adicionais.

A Ficha de Jogo

Cada jogo é apresentado por uma ficha em formato semelhante a uma receita, de forma que possa ser lida e entendida com facilidade. A seguir apresentamos um diagrama de uma ficha de jogo típica, com os elementos básicos de cada jogo.

Título (chave para rápida identificação reconhecimento do jogo/exercício)	Letra-Código Numérico (seções A, B e C; cada seção inicia de novo com 1)

PREPARAÇÃO
Aquecimentos (Jogos para iniciar a oficina).
Jogos Introdutórios (Jogos que naturalmente introduzem ao jogo em pauta).
Instruções do coordenador (Requisitos de participação – platéia ou grupo todo; objetos de cena necessários etc.).

FOCO
O ponto focal do jogo; um instrumento para adquirir experiência o FOCO pode ser lido diretamente para a classe.

DESCRIÇÃO
Como jogar – regras, limites, número de jogadores por time, limites de horário etc.; pode ser lido em voz alta para a classe.

INSTRUÇÃO
Enunciados para o coordenador que devem ser falados durante o jogo para manter os jogadores com o FOCO e participando do jogo; os enunciados para Instruções estão impressos em ambos os lados da ficha.

AVALIAÇÃO
Questões objetivas para manter a discussão afastada de julgamentos pessoais – *bom* ou *mau* – e presente ao FOCO do problema a ser solucionado no jogo; avalie depois que cada time tiver jogado.

NOTAS
Pontos de observação para o professor, que atua dando instruções para auxiliar na compreensão, apresentação, instrução e avaliação do jogo.

ÁREAS DE EXPERIÊNCIA
Tipo de jogo; sugestões para correlações curriculares.

A OFICINA DE JOGOS TEATRAIS

O Planejamento e a Preparação da Oficina

O termo *oficina* é aqui utilizado para significar uma seqüência de atividades com jogos teatrais – uma seqüência com um início (jogos introdutórios, jogos de aquecimento, outras preparações); um meio (jogos/exercícios com ênfase particular); e um final (energia intensificada e antecipação para a próxima experiência de aprendizagem – matemática, estudos sociais – e a próxima oficina de jogos teatrais).

Se possível, reserve um tempo regular de seu horário semanal para realizar oficinas de jogos teatrais. Jogar por dez minutos aqui e acolá trará resultados, mas o ideal seria 45 minutos duas vezes por semana. Um jogo selecionado da seqüência do *Fichário* com os aquecimentos e jogos introdutórios pode ser a moldura para uma sessão de oficina. O tempo necessário para cada jogo específico pode variar muito, dependendo do interesse e da energia do grupo. Um grupo de primeiro ano do Ensino Fundamental pode levar vinte minutos para absorver e ter uma atividade prazerosa com determinado jogo teatral que outro grupo mais velho pode captar em cinco minutos. Você, o professor de classe, o diagnosticador, descobrirá a melhor solução para essa questão de tempo a partir de sua própria experiência.

Ordem do Dia

É prática confortável vir para a oficina com uma ordem do dia, ou plano, que inclui ao menos 50% dos jogos teatrais que você poderia cumprir no tempo previsto. Interesse, energia e entusiasmo podem exigir que se deixe de lado um determinado jogo teatral, substituído por outro quando o momento assim o exigir. Fichas de 5x8cm podem ser usadas para anotar sua ordem do dia, e guardadas como fichário pessoal. Seguem dois exemplos de ordens do dia, uma para ser usada com alunos do primeiro ano do Ensino Fundamental e outra utilizada pela autora com atores profissionais.

OFICINA: #3 Data: 4 fevereiro Duração: 50 min.
N. de jogadores: 18 Grupo: primeiro ano Ensino Fundamental

PLANEJAMENTO: (Durante a sessão de oficinas, faça um círculo em torno daqueles jogos/exercícios realizados e numere a seqüência com que foram realizados.)

JOGOS TRADICIONAIS (aquecimento)	JOGOS TEATRAIS
Jogo dos Seis Nomes (A50)	1 Sentindo o Eu com o Eu (A2)
Passa-Passa Gavião (A5)	2 Extensão da Visão (A20)
3 Três Mudanças (A14)	Visão Periférica (A53)
6 Corrida de Índios (A65)	4 Espelho (A15)
Jogo do Desenho (A60)	5 Quem é o Espelho? (A16)
	Siga o Seguidor #1 (A17)

Notas: De forma geral, resposta excelente; especialmente os jogos de espelho. Desajeitados e desconfortáveis inicialmente no exercício *Sentindo o Eu com o Eu*; tentar novamente no próximo encontro como introdutório para *Siga o Seguidor #1*.

OFICINA: #12 Data: 2 outubro Duração: 1 hora
N. de jogadores: 9 Grupo: elenco de TV, adultos

PLANEJAMENTO: (Durante a oficina, faça um círculo em torno daqueles jogos/exercícios realizados e numere a seqüência com que foram realizados.)

JOGOS TRADICIONAIS (Aquecimentos)	JOGOS TEATRAIS
2 Passa-Passa Gavião (A5)	1 Sentindo o Eu com o Eu (A2)
3 Ruas e Vielas (A44)	4 Contato (C17)
5 Jogo do Desenho (A60)	Dar e Tomar: Aquecimento(A74)
	Dar e Tomar (B6)

Notas: Sessão leve e boa. Discussão sobre marcação na TV. Os jogadores sugeriram a repetição dos jogos de espelho; jogos de *Playground*, *Blablação* e *Vogais e Consoantes*. Nova frase para instrução: *Observe sua atitude diante do que está realizando! Intensifique-a!*.

Aquecimentos

Atletas, cantores, ginastas e outros reconhecem o aquecimento (seja ao equilibrar um bastão; solfejar ou correr) como essencial para sua *performance*. Os aquecimentos listados em cada ficha de jogo são jogos tradicionais ou jogos teatrais em que o grupo todo participa simultaneamente, por alguns minutos, ao iniciar a Oficina. Aquecimentos distendem e relaxam, trazendo todos para o contato consigo mesmo e com o espaço (a sala de aula) e preparando para o que está por vir. Caso um aquecimento específico não esteja listado como jogo, consulte o Apêndice 18 que traz a lista de todos os aquecimentos no *Fichário*. Dependendo daquilo que precedeu e o que está por vir, o coordenador pode escolher um aquecimento apropriado desse Apêndice. Um exercício básico de aquecimento é colocado no início das seções B e C para fácil acesso. Sinta-se livre para utilizar aquecimentos no final da oficina de jogos teatrais para reafirmar o grupo – para reuni-lo novamente como um todo.

Jogos Introdutórios

Os jogos introdutórios listados em uma ficha são aqueles jogos específicos experimentados anteriormente na seqüência do *Fichário* que prepararam o grupo para o jogo teatral que você irá propor. Dependendo da prontidão e desenvolvimento do grupo, você poderá repetir o jogo introdutório listado para a sessão da Oficina ou simplesmente referir-se a ele durante a apresentação do novo jogo teatral. À medida que trabalha com o *Fichário*, encontrará fichas que repetem jogos já experimentados anteriormente. Essas fichas repetidas foram incluídas para ressaltar a importância daquele jogo anterior como introdutório para o novo jogo teatral e como uma fonte de *insight* para você e para o grupo. Lembretes: 1) não hesite em repetir jogos com os quais o grupo tenha prazer; 2) jogue sempre.

Instruções para o Coordenador

As instruções indicadas na ficha referem-se a objetos de cena; a equipamento necessário; a comentários a serem lidos no Manual e se há ou não necessidade de platéia para o jogo.

Área de Jogo

A área de jogo é qualquer espaço na sala de aula em que possa ser realizado o jogo. Deve ser ampla o suficiente para acomodar o jogo teatral específico que foi selecionado e para acomodar os jogadores na platéia. A área de jogo irá variar, naturalmente de acordo com as necessidades do jogo. Na medida em que o grupo progride para as seções B e C, mais experiências teatrais serão almejadas. É possível estabelecer uma área com cortinas na sala de aula e, dependendo da viabilidade, praticáveis (para serem utilizados como camas, sofás, tronos, escritórios etc.); suporte para figurinos e peças de figurinos; um canto de som com microfones, gravadores e efeitos sonoros; refletores e outros que poderão produzir a mágica do teatro. Com raras exceções, no entanto, os jogos teatrais do *Fichário* podem ser jogados sem adereços ou equipamento teatral de qualquer espécie.

Lista de Checagem da Oficina

1. Antes de apresentar qualquer jogo teatral, leia as fichas que você selecionou para a Oficina para estar seguro que entendeu o que irá acontecer.
2. Quando não há exigência de times, apresente o jogo para o grupo todo.
3. Quando há necessidade de times para o jogo teatral, ele inicia no momento da contagem/divisão dos times. Jogadores com o mesmo número se agrupam, reúnem-se e formam um corpo (o time). Todos os times devem ouvir o que será pedido[1].
4. O Foco e a descrição do jogo pode ser lido para os jogadores a partir da ficha. Mantenha seu próprio nível de energia elevado nesse momento. Seja entusiasta, rápido e preciso; traga seu grupo para o espírito do jogo com os gestos de seu próprio corpo, risada, alegria e entusiasmo. Comece a participar do jogo você mesmo no momento de apresentá-lo.
5. Não seja professor. Insistir muito na apresentação mata a vitalidade do jogo e provoca perguntas ansiosas (perguntando ao *professor* para dizer *como*). Não fique parado de braços cruzados. Seja parceiro de jogo, parte do todo durante a oficina de jogos teatrais. Apresentações do jogo como *lições* irão reduzir a excitação e a expectativa e dissiparão a energia necessária para jogar. Em alguns casos, o próprio jogo irá restaurar essa energia, mas nem sempre. A abordagem por meio de lições pode criar resistência e levar a atitudes defensivas.
6. Evite dar exemplos. Aqueles que aparecem na ficha são para a sua compreensão do jogo como instrutor. Experimente fazer com que os jogadores atuem sem exemplos; alguns jogadores automaticamente limitam sua própria liberdade de escolha para ir ao encontro dos exemplos.
7. Mesmo que alguns jogadores não estejam *captando* e pareçam confusos, comece o jogo. Você cava um fosso cavando. A instrução dada durante o jogo e os períodos de avaliação após cada jogo irão remover equívocos.

1. Ver *Times*, p. 40.

8. Com o tempo, a ansiedade para ser o primeiro time irá mudar. Os times vão querer ser os últimos para obter benefícios dos períodos prévios de avaliação.

9. Sugestão: quando um jogo exige um único jogador e todos querem ser o primeiro, peça para o jogador mais insistente, escolher quem será o primeiro jogador. Se todos forem temerosos, o coordenador poderá ter que ajudar um jogador ou time a iniciar.

10. Quando todos os jogadores estiverem prontos a iniciar o jogo para a platéia, eles podem dizer *Cortina!* Quando se tratar de um time, não aponte um jogador para executar essa tarefa, deixando que os jogadores como grupo entrem espontaneamente na experiência teatral, invocando sua própria cortina. A maneira como os jogadores invocam a cortina pode ser uma medida para você sobre o desenvolvimento do sentido de parte do todo pelos jogadores.

11. Quando um jogador ou time inicia, os remanescentes tornam-se jogadores na platéia para aqueles que estão em cena. (Quer se trate de fato de um palco ou de uma simples área de jogo na sala de aula.)

12. Se o tempo for um fator de limitação, alguns jogos teatrais podem ser jogados por vários times simultaneamente, como por exemplo, *Cabo de Guerra* (A12); *Blablação*: *Português* (A88), *Espelho* (A15). No entanto, a platéia de jogadores deve ser formada sempre que possível por seu valor significativo no processo de aprendizagem para todos.

13. Finalize a Oficina quando o nível de energia estiver alto.

Três Essências do Jogo Teatral

Foco

Os ingredientes-chave da abordagem do jogo teatral de Spolin são dados para cada jogo pelo FOCO; *Instrução e Avaliação*. Atenção especial é dada aqui para esses três itens essenciais como um auxílio para compreender sua utilidade e poder.

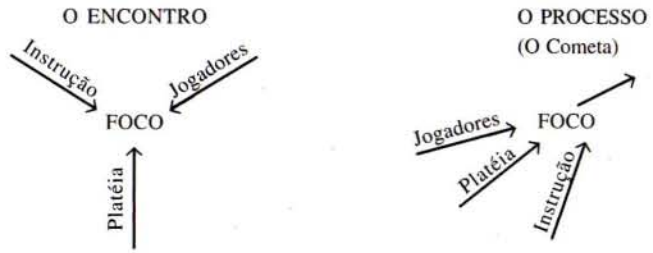
FOCO – *Os exercícios são instrumentos contra a artificialidade; estruturas criadas para despertar a espontaneidade – ou talvez uma estrutura cuidadosamente construída para isolar inferências. Importante no jogo é a bola – o FOCO, um problema técnico, às vezes um duplo problema técnico que mantém a mente (um mecanismo de censura) tão ocupada fazendo com que o gênio (espontaneidade) aconteça sem querer* – Tung, em *Film Quarterly.*

Cada enunciado dado pelo FOCO é um problema essencial para a atuação que pode ser solucionado pelos jogadores. A mente ocupada em um ponto focal permite movimento estabilizado, o jogador é liberto para a resposta plena, sem censura, orgânica, diante dos muitos estímulos e fenômenos em constante mutação que entram ou emergem durante o jogo. Atitudes, atenção difusa, defesas e censuras são absorvidas diante do FOCO estabelecido e a resposta espontânea se torna uma probabilidade.

FOCO é uma pausa, um ponto de partida para tudo. Todos se encontram pelo FOCO. A Instrução ajuda os jogadores a encontrar/manter o FOCO que coloca o jogo em movimento e todos se tornam parceiros de jogo ao lidar com o mesmo problema de diferentes pontos de vista. O professor/instrutor vai ao encontro do FOCO; os jogadores em cena vão ao encontro do FOCO; os jogadores na platéia vão ao encontro do FOCO. Desta forma, com o FOCO entre todos, dignidade e privacidade são mantidas e a parceria verdadeira pode ser criada, pelo professor transformado em jogador que sabe tanto sobre o resultado do jogo quanto os jogadores na platéia.

O FOCO não é o objetivo do jogo. Procurar permanecer com o FOCO gera a energia (o poder) necessária para jogar que é então canalizada e flui através da estrutura dada (forma) para configurar o evento de vida real. Um aluno de oito anos disse certa vez: *É preciso investir toda sua força para permanecer com o FOCO.* No entanto, manter o FOCO não significa colocar viseiras diante de outros estímulos que surgem durante o jogo. No futebol, o FOCO é a bola. Jogadores, instrutores e torcedores nas arquibancadas dirigem toda sua atenção (energia) para a bola e, sem censuras relativas ao passado/futuro determinando o que deve ou não ser feito, o jogo toma conta de si mesmo[2].

Pela utilização do FOCO como um instrumento, emergindo na área X, uma abertura é criada para energias novas, regeneradoras, abrindo portas para o *insight.* O esforço para manter o FOCO e a incerteza sobre o desfecho diminuem atitudes de defesa, criando auxilio mútuo e gerando envolvimento orgânico no jogo na medida em que ele se desenvolve e que professores e alunos são surpreendidos pelo momento presente – alertados para solucionar o problema – aprendendo!



2. Ver Comentário sobre Onde/Quem/O Quê, para uma ampliação desse exemplo, p. 47.

O exercício de *Exposição* (A1) deveria ajudar a tornar claro o FOCO. Na Parte II desse exercício, quando é dado um FOCO, os jogadores experimentam bem-estar e paz de espírito. A mente que divaga, preocupada em assumir atitudes, é focalizada – ocupada, trazendo harmonia para o organismo no ambiente.

Instrução

Esse guia essencial, vital para o jogo, cresce a partir do FOCO do jogo. Ele se dá por meio do enunciado de uma palavra ou frase que faz com que os jogadores se atenham ao FOCO (*Veja a bola!*). Os alunos abandonam seus papéis e tornam-se jogadores; o professor abandona o papel de professor e torna-se parceiro de jogo, um guia, através da instrução. Durante o jogo, a instrução, como em um jogo de bola, torna-se os olhos e ouvidos dos jogadores.

Com o tempo, todos podem aprender a dar instruções. Idade e experiência são irrelevantes. A instrução, que acompanha as ações dos jogadores, é enunciada instantaneamente, de acordo com as necessidades do jogo. Os jogadores, por seu lado, seguem, utilizam e constróem a partir da instrução enquanto estão jogando.

Todas as fichas contêm sugestões de instruções para cada proposta de jogo. Utilize inicialmente as frases sugeridas, a serem enunciadas durante o jogo, em momentos apropriados. Exceções e acréscimos às instruções listadas nas fichas são muitas vezes necessárias e surgem espontaneamente a partir do jogo, se o coordenador permanecer com o FOCO. Muitas vezes o professor como jogador pode perder o FOCO e a instrução torna-se ineficiente ou fora de propósito. Caso isso aconteça com você, permita que o jogo o auxilie a encontrar novamente o FOCO. *Tire da cabeça e coloque no espaço!* é uma boa frase de Instrução nesse caso, assim como no *Jogo de Bola* # 1(A9). Procure compartilhar o mesmo espaço dos jogadores! Durante a instrução esse espaço é o FOCO!

A instrução deve conduzir o processo teatral, libertando pensamentos e emoções ocultas, sem interromper diálogo e ação. A instrução permite que o professor tenha a oportunidade de participar do jogo. Jogos teatrais não são lições! Ninguém sabe o que vai acontecer!

A instrução deve ser dada com voz clara e conduzir os jogadores, eliminando as distrações. No entanto, é errado confundir os jogadores com grande quantidade de comentários ou direcionamentos. Devem existir pausas entre as frases enunciadas na instrução para que jogos emergentes, ações, relacionamentos e acontecimentos possam tornar-se visíveis no espaço entre você, os jogadores no espaço cênico e os jogadores na platéia.

O aluno que foi bem treinado para mostrar que ele ou ela está prestando atenção quando o professor fala terá inicialmente alguma dificuldade em aceitar o professor como um parceiro, trabalhando com o mesmo FOCO, participando do mesmo jogo. *Ouça minha voz, mas não preste atenção a ela!* é uma boa frase a ser usada durante a instrução quando os jogadores interrompem para obedecer. Grupos de qualquer faixa etária intuitivamente compreendem. (Não preste atenção em mim, o *professor*.) Este é um passo muito importante para o desenvolvimento da dignidade, quando o aluno é *libertado* do *medo* – medo de quebrar a dependência da aprovação/desaprovação do professor – na medida em que ensinar e aprender passam a ser complementares*.

Dê a instrução buscando resposta orgânica, mantendo o jogador com o FOCO e incrementando os níveis de energia *Veja o objeto com seus pés!*, *Com a parte posterior de sua cabeça!*

Compartilhe sua voz! Intensifique! Explore e intensifique!
Sem dramaturgia!
Jogue o jogo!
Sustente o FOCO!
Veja a bola!
Mostre! Não conte!
Mais um minuto de jogo!
Ajude seu parceiro que não está jogando!

Estas e muitas outras frases similares serão encontradas nas fichas de jogos teatrais. A instrução mais eficiente é espontânea e surgirá durante o jogo.

A instrução busca intensificar o jogo até o auge de energia e percepção dos jogadores – um passo para a ruptura! Evite imagens (*Imagine* ou *Faça de conta*) ao dar instruções. A sugestão de imagens (*Seria assim ou assado*) impõe pensamentos passados para aquilo que está acontecendo aqui/agora e aniquila a experiência de cada um e de todos (Você, jogadores, platéia). As instruções não deveriam alterar o curso do jogo, mas simplesmente canalizar para o FOCO.

Instruções dadas pelo aluno: o treinamento para os alunos auxilia a construir coordenadores/professores na sala de aula. *Blablação: Português* (A88), *Vogais e Consoantes* (A73), *Ruas e Vielas* (A44), *Espelho com Fala Espelhada #1* (A52), e *Fala Espelhada #2* (B20) são adequadas para o treinamento em dar instruções na oficina. Por exemplo, caso seu grupo tenha jogado e compreendido *Blablação: Português*, inicie com uma oficina de treinamento em dar instruções:

Hoje vamos fazer um treinamento em dar instruções com Blablação: Português. *Tudo bem, vamos fazer a contagem* (para times com três jogadores). (Veja *Times*, página 40.)

* Ver também Perguntas Ansiosas p. 64. (N. da T.)

Vamos jogar todos ao mesmo tempo. Cada participante dos diferentes times irá escolher um número: 1, 2, 3. Dois participantes de cada time serão os jogadores e um participante será o instrutor. Número 1 será o primeiro a dar instruções e os números 2 e 3 serão os jogadores. Quando eu chamar Número 2, então os jogadores de número 2 se tornarão o instrutor e os números 1 e 3 os jogadores e assim por diante.

Caminhe pela sala, de time em time , para ajudar e dar assistência às instruções. Algumas instruções dos alunos podem alterar de *Blablação: Português* rápido demais, outras poderão ser por demais lentas. Permita que cada membro da classe tenha oportunidade para dar instruções. Encontrando-se na posição de guiar as necessidades de outros, mesmo o aluno mais resistente irá superar suas resistências como num passe de mágica.

Uma variante para o jogo acima será utilizar um time de três jogadores. A platéia de jogadores avaliam então cada instrução individual:

Para os jogadores na platéia: *A instrução manteve o jogo em movimento? A instrução foi rápida demais? A instrução foi dada prestando atenção para o que os jogadores estavam fazendo?*

Para os alunos que deram a instrução: *Vocês concordam com os jogadores na platéia? Vocês estavam realmente prestando atenção aos jogadores ou vocês estavam dando instruções a bel-prazer (ouvindo apenas a si mesmos)?*

A instrução pode ser avaliada para muitas atividades em sala de aula (*Compartilhe sua voz!*, *Veja a palavra!*, *Vogais e consoantes!*). Se alguns alunos perderem o FOCO do jogo no meio de uma atividade, experimente dar a instrução em câmera lenta: *Lutem em câmera lenta! Empurrem em câmera lenta! Olhem em câmera lenta!* Conforme disse um professor de Ensino Médio: *A instrução atinge o real significado dos Jogos Teatrais na escola – a renovação do relacionamento professor/aluno.*

Avaliação

Quando um jogador ou time trabalha com o problema apresentado (FOCO) na área de jogo, todos os outros jogadores tornam-se platéia. A platéia de jogadores não permanece sentada esperando pela sua vez, mas está aberta para a comunicação/experiência e torna-se responsável pela observação do jogo a partir desse ponto de vista. Aquilo que foi comunicado ou percebido pelos jogadores na platéia é discutido por todos.

Avaliação não é crítica. Avaliação (assim como a instrução) cresce a partir do FOCO que é reestabelecido a partir de perguntas dirigidas tanto para os jogadores na platéia como para os jogadores atuantes. Por exemplo, se o FOCO de um jogo é *manter a corda no espaço – fora da mente*, como no *Cabo de Guerra*, (A12), as questões de avaliação lidam com esse problema e sua solução.

Para os jogadores na platéia: *A corda estava na mente dos jogadores? Os jogadores estavam fazendo de conta? A corda estava no espaço? A corda estabeleceu conexão entre os jogadores? A corda estava na mente de vocês? – platéia?*

Para os jogadores atuantes: *Vocês concordam com os jogadores na platéia? A corda estava apenas na mente? Ou estava no espaço?*

Em um ambiente livre de autoritarismo, preconceito, assunção e interpretações[3], a questão dirigida para os jogadores atuantes: *Vocês concordam com os jogadores na platéia?* é aceita sem ofensa – como um auxílio de parceiros de jogo empenhados na solução de um problema.

Questões para avaliação objetivas aparecem em cada ficha, centradas no problema (FOCO) e não no julgamento do jogador:

Para os jogadores na platéia: *O que vocês estão vendo? O que os jogadores comunicaram? Vocês estão inferindo? Adivinhando?*

Para os jogadores atuantes: *Vocês concordam com os jogadores na platéia? você (seu time) tirou proveito das avaliações dos jogadores que os antecederam?*

Professor/instrutor, procure atentar para como ou quando você está desviando as questões de avaliação para respostas com expectativas – seu próprio ponto de vista[4]. A avaliação verdadeira, que está baseada no problema (FOCO) a ser solucionado, elimina críticas e julgamento de valores e dissolve a necessidade de o professor/jogador e/ou o jogador/aluno dominar, controlar, fazer preleições e/ou *ensinamentos*[5]. Esta interação e discussão objetiva entre jogadores e grupos de jogadores desenvolvem confiança mútua. Forma-se um grupo de parceiros e todos estão livres para assumir responsabilidade pela sua *parte do todo*, jogando.

A Atmosfera da Oficina

Autoritarismo

Não há papéis a desempenhar! Não há nada a ensinar! Não há nada a aprender! Durante o encontro na oficina, por que não férias – de ensinar, de aprender, de provar, de representar, de agradar, de recompensar, de apaziguar, de punir, de disciplinar?

3. Interpretação – Aluno: *Não é desse jeito que deve ser feito.* Instrutor: *Quem lhe disse isso?* Aluno: *Meu professor.*

4. Ver *Improvisação para o Teatro*, p. 266.

5. Ver *infra*, p. 56.

Quando fica claro para cada jogador que ele não tem nada a provar, que não lhe serão colocadas perguntas que ele não saiba responder, nenhum problema que ele não possa resolver, os jogadores deixarão acontecer! Quando apenas o fazer e a resposta são solicitadas, a confiança é aceita com prazer.

Autoritarismo em todas as suas gradações (aprovação/desaprovação; bom/mal;certo/errado; defesas; livros didáticos; notas etc.) é colocado de lado durante as oficinas de jogos teatrais, de forma que professores e alunos possam ser libertados do ditador (passado/futuro) para encontrar aqui/agora o FOCO e tornarem-se parceiros de jogo. Impondo ou apoiando-nos em experiências de outros, quadros de referência e padrões de comportamento tornam todos vítimas. Vemos com os olhos dos outros e sentimos cheiros com os narizes dos outros. Seja exercendo a autoridade ou submetendo-nos, o autoritarismo não permite assumir o ser humano único que somos. Idealmente, a oficina de jogos teatrais permite que cada participante (inclusive o professor) assuma seu próprio espaço de ser. O professor torna-se o instrutor por meio do FOCO, ao mesmo tempo em que confia profundamente que os parceiros jogadores tenham os recursos interiores para completar (solucionar) o problema.

Não seja sabichão! Todos nós temos o direito de dizer *Eu não sei!* Não existe uma maneira absolutamente certa ou errada para solucionar um problema. Um professor com larga experiência no passado pode conhecer uma centena de formas para solucionar um problema particular e ainda assim um aluno pode aparecer com a solução cento e um. Deixe que o aluno tenha a chance de surpreendê-lo.

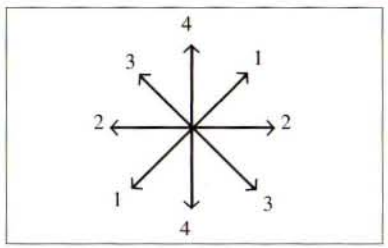
Você pode recair em regras autoritárias ocasionalmente durante as oficinas para impor ordem, para ser ouvido ou para lidar com alguém que não sabe distinguir entre liberdade e licenciosidade. Simplesmente tome consciência do fato e tome nota. Sem a necessidade de recompensas exteriores como defesa, a oficina de jogos teatrais deve intensificar as relações entre os jogadores e permitir liberdade para experimentar com os parceiros, com o ambiente e consigo mesmo. Dessa forma as oficinas revelam suas recompensas inerentes por meio da atuação, seja ela teatral, curricular ou pessoal.

Seja revigorado! Liberte-se da necessidade de ter que ser o professor durante as oficinas. Experimentar a experiência *deve* incluir o professor tanto quanto o aluno. Ainda que isso possa parecer difícil e um impedimento para muitos professores que não estão acostumados com o jogo, trabalhe (jogue) com isto! Com o tempo, tanto você quanto seus alunos encontrarão liberdade, jogando. Considere-se a si mesmo como jogador e por favor, por favor, jogue. Encontre tempo para reunir-se com alguns professores colegas e jogue alguns dos jogos sem a presença das crianças – em casa, depois da escola. Que tal na próxima reunião de professores?

Troca de Energia (Fora da Mente! no Espaço!)

A energia faz com que rodas girem e máquinas funcionem. Pare! Olhe! Ouça! quando por alguma razão os níveis de energia caírem durante uma oficina. Energia acumulada (morta) pode causar doença – física, emocional e/ou psíquica. Quedas de energia são sinais para ação e exigem mudança.

Energia é gerada e trocada dentro do grupo quando todos estão verdadeiramente jogando (experienciando). Por exemplo, *Vogais e Consoantes* (A73) requer FOCO tão intenso que todas as partes produtoras de energia do corpo do jogadores formam um todo para conectar com os parceiros no espaço. Se você caminhar dentro do círculo enquanto os jogadores estão jogando, a troca de energia é tão intensa que as conexões entre os parceiros podem ser literalmente sentidas! Amarras invisíveis no espaço!



É por essa razão que você poderá encontrar seu grupo de alunos jogando *Vogais e Consoantes* no recreio. O desafio de manter-se a par de distrações gera crescente entusiamo pelo jogo.

A troca de energia que acontece em *Vogais e Consoantes* também pode ser observada nos jogos de *Transformação* (veja Apêndice 6). O FOCO, que propicia atenção física para o problema gera energia canalizada, seja em um jogo de bola ou numa situação com personagens.

Conceitos, respostas intelectuais, associações, imaginação, dramaturgia, desempenho de papéis, fazer-de-conta e pré-planejamento de como fazer mantêm a energia circulando na cabeça dos jogadores em lugar de ocupar o espaço entre eles. A instrução indicada nas fichas ajuda a circulação da energia direta, provocando uma abertura entre os jogadores. Os jogos teatrais podem ser os primeiros passos na compreensão da troca de energia com objetos, com pensamentos, com pessoas, com tudo aquilo que somos quando saímos do nosso eu interior e nos relacionamos com o espaço.

Tiro em Falso

Quando um jogo não funciona, quando você e seus jogadores estão fatigados, faça as seguintes perguntas a si mesmo: *Estou dando energia suficiente?*

Estou dando tempo suficiente às oficinas? As sessões estão muito intensas? O horário é tarde? Estou sendo ofensivo? Estou aborrecendo? Os jogadores estão trabalhando contra mim? Estou usando os jogadores como marionetes? Estou exigindo mais respostas do que os jogadores podem me dar agora? Confio em meu grupo? Confio em mim mesmo? Estou sendo parte do grupo? Estou aqui na sala de aula? Meus jogadores estão aqui comigo? Necessitamos de um aquecimento para estarmos aqui reunidos na sala de aula? Estamos jogando? Deveríamos ir todos para casa?

Se você, o coordenador, atua como anfitrião, será capaz de procurar uma resposta e encontrá-la. Se tiver selecionado um jogo que está além da capacidade do grupo ou outro que não sabe colocar em ação, *pare esse jogo* e jogue outro. Não tenha medo de mudar ou alterar as regras do jogo se essa mudança esclarece a apresentação e/ou intensifica o interesse, envolvimento e resposta[6].

Finalize a oficina quando o nível de energia estiver alto e você e seu grupo estiverem na busca do desconhecido.

Bibliografia

BANCROFT, Jessie H. *Games*. N.Y., Macmillan, 1937.

BOYD, Neva L. *Handbook of Games*. Ann Arbor, University Microfilms, 1975.

_____. *Play and Game Theory in Group Work*. Chicago, University of Illinois, 1971.

BROWN, Florence W. & BOYD, Neva L. *Old English and American Games*. Chicago, Fitzsimons, 1915.

PEDERSON, Dagny & BOYD, Neva L. *Folk Games of Denmark and Sweden*. Chicago, Fitzsimons, 1915.

_____. *Folk Games and Gymnastic Play*. Chicago, Fitzsimons, 1915.

SILLS, Paul. *Story Theatre*. Canada, Applause Books, 2000.

SPACEK, Anna & BOYD, Neva L. *Folk Dances of Bohemia and Moravia*. Chicago, Fitzsimons, 1917.

SPOLIN, Viola. *Improvisation for the Theatre*. Evanston, Northwestern University Press, 1963.

_____. *Theatre Games for Rehearsal: A Director's Hankbook*. Evanston, Northwestern University Press, 1985.

_____. *Theatre Game File*. Evanston, Northwestern University Press, 1985.

_____. *Theatre Games for the Classroom. A Teacher's Handbook*. Evanston, Northwestern University Press, 1986.

_____. *Improvisationsthechniken für Pädagogik, Terapie und Theater*. Paderborn, Junfermann-Verlag, 1983.

6. Ver Esboçando Oficinas para Ir ao Encontro de Necessidades Específicas, p. 71.

PARTE II

Esta segunda parte do Manual dos *Jogos Teatrais* visa auxiliar você e seus alunos a explorar a abordagem dos jogos de Spolin em seu sentido mais amplo. Comentários sobre tipos de jogos particulares, centrais nesta abordagem, são apresentados, acompanhados de um glossário de reflexões sobre jogar, aprender, ensinar e conhecer.

OS COMENTÁRIOS

Comentário sobre *Parte do Todo* (Comunicação e Harmonia)[1]

A parte mais fraca deve resistir ao esforço;
De maneira a represá-la [...]
É tornar aquela parte tão forte quanto o resto[2].

O jogo teatral *Parte do Todo* é o fio condutor do processo de Jogos Teatrais. Tornar-se ou ser *parte do todo* produz um corpo único, por meio do qual jogadores atuantes, jogadores na platéia e a instrução são diretamente envolvidos, dando suporte uns aos outros. Um jogador unificado (corpo-mente-área X), funcionando em níveis elevados de energia individual, conecta-se parceiros de jogo por um esforço livre de limitações do passado. Um jogador assim apoiado por muitos é livre para jogar e muitos jogadores podem dessa forma atuar como um só. O esforço e a ruptura daí resultante (se atingido) são compartilhados igualmente por todos como *parte de um todo*.

Competição

Competição e comparações que fragmentam uma pessoa e isolam um jogador de seus parceiros destróem *parte do todo*. A competição, originalmente usada como um incentivo para maior produtividade e como um instrumento de ensino para desenvolver mais habilidades, infelizmente funciona apenas para poucos e deveria estar superada por ser inoperante. A competição pode alimentar astúcia, manipulação, violência e/ou defesa. Quando a marcação é mais importante do que os jogadores e o jogo, valores pessoais são distorcidos pela *necessidade de vencer*. Quando mesmo o jogador mais jovem percebe que ele não pode puxar a corda sem que haja alguém do outro lado ou quando um time de futebol é capaz de ver o time oposto não como *o*

1. Ver Apêndice 1.
2. Oliver Wendell Holmes, "The Deacon's Masterpiece or The Wonderful 'One-Hoss Shay' ".

inimigo mas como parceiro de jogo, *o inimigo* torna-se parte do todo (em harmonia) dando e tomando em função de uma realização mútua – jogando!

Disputas para quebrar recordes existentes – no esporte, na música e outros – nos quais entramos pelo puro prazer, estímulo e exaltação inerentes (uma planta alcançando o sol, nossos antepassados saindo da caverna, o homem chegando na lua) inspiram um esforço que está por trás desses momentos históricos – momentos de fazer História – seja no universo ou na sala de aula. O novo momento então instantaneamente se torna passado e o desconhecido se torna conhecido! História! Galgamos os próximos degraus mais elevados para todos! O avanço de um torna-se avanço para todos.

Um Outro Aspecto da Competição

Esteja atento, verificando se a competição por atenção através de recompensas está sendo fomentada em sua sala de aula. Tome cuidado para não ser um *tirano benevolente que dispensa dádivas aos "bons" súditos e castigas aos "maus"*[3].

Veja o Apêndice 1 para consulta de jogos que são facilitadores de *Parte do Todo**.

Times

Times são uma estrutura organizacional útil e a maioria das descrições de jogos teatrais *exigem* um número específico de jogadores por time. Para favorecer o espírito de *Parte do Todo* na sala de aula, os times devem ser escolhidos aleatoriamente. Isso evita o sofrimento, a dúvida e a solidão que, na maioria das vezes, surgem quando os jogadores aguardam o chamado do professor ou capitão do time. Subserviência e dependências de amigos e "panelas" podem ser dissolvidas através da seleção randômica, quando todos os jogadores estiverem seguros do seu envolvimento no processo de aprendizagem do teatro.

O jogador assustado e bravo é surpreendido "jogado na piscina" sem tempo para *Eu não posso, Eu não quero* etc. pelo recurso do acaso – por meio da contagem. Por exemplo, se um jogo exige um time de cinco jogadores e você tem trinta jogadores, terá seis times. Os jogadores fazem a contagem até seis enunciando (nas fileiras ou em volta das mesas) um número em seqüência, de um a cinco, iniciando novamente a partir de um e assim por diante até que todos tenham dito um número. Os jogadores de número 1 são o primeiro time, aqueles de número 2 o segundo etc. Se você tiver 31 jogadores, um dos times terá seis jogadores. Se houver um grande desnível no desenvolvimento do grupo, você poderá fazer a indicação de jogadores por times. Faça isso sem apontar a questão para os jogadores.

Acordo de Grupo

Uma vez estabelecidos os times e apresentadas as regras de jogo, os componentes de cada time devem entrar em acordo sobre a organização e posição de todos os jogadores dentro do time, seja com relação a uma profissão no jogo tradicional *Três Mocinhos de Europa* (A36) ou entrando em acordo sobre o Onde, Quem e O Quê na seção B do Fichário.

Acordo de grupo não é conformismo com a *tirania da maioria* nem é a obediência cega a um líder. Pelo acordo de grupo os jogadores tem liberdade de escolha, que permite alternativas. Diferenças e similaridades são respeitadas. Ninguém é ridicularizado ao dar uma sugestão. Ninguém assume a decisão. Deferência de um pelo outro é exercitada entre os jogadores. Todos têm o direito de participar na medida de sua capacidade. Todos recebem e assumem livremente responsabilidade por sua parte no todo. Todos trabalham individualmente ao máximo para a realização do evento.

Inicialmente os times podem não trabalhar com o verdadeiro acordo de grupo conforme descrito acima. A chance para desenvolver a quase perdida capacidade para o julgamento independente é oferecido aqui. O professor coordenador, indo de time em time depois de apresentar o jogo, pode auxiliar o ditador a *dar* e a criança passiva e tímida a *tomar* a sua parte no todo. Períodos de avaliação e o jogo em si irão favorecer essa abertura de espírito na qual a parceria nasce entre os jogadores. Embora nem todos os jogadores tenham as mesmas habilidades, todos têm a mesma oportunidade para desenvolver respostas sinceras.

Comentário sobre *Caminhada no Espaço*[4]

Caminhada no Espaço e *Sentindo o Eu com o Eu* (A2), mais do que exercícios de percepção sensorial, são maneiras orgânicas de perceber/sensibilizar/experienciar o ambiente (espaço) à nossa volta como uma dimensão atual na qual todos entram, comunicam, vivem e são livres. Distrações são abandonadas e os

3. Ver *Improvisação para o Teatro*, p. 250.

* Os jogos teatrais listados no Apêndice 1 trabalham com o FOCO em *Parte do Todo. Éramos unidos!* O aprendizado cumulativo do jogo teatral *Parte do Todo* provoca participação e responsabilidade, interação, atenção, comunhão, expressão física e vocal, habilidades narrativas, agilidade sensorial, consciência corporal e tantas outras aprendizagens no processo de pesquisa da linguagem do teatro. Se inicialmente o princípio aparece apenas em *flashes*, (pequenos repentes de espontaneidade), repita a experimentação com esse jogo teatral até que o aprendizado cumulativo de *Parte do Todo* seja instaurado em sua equipe de trabalho teatral. (N. da T.)

4. Ver Apêndice 2.

jogadores são ajudados a entrar no momento presente, com outros jogadores e com formas e objetos. Cada jogador torna-se um instrumento receptivo/emissor capaz de ir além de seu ser físico e do ambiente imediato. A *Caminhada no Espaço* invariavelmente cria um estado de alerta e um sentido de pertencimento e conexão (*Parte do Todo*). Assim como a água alimenta a vida marinha, a substância do espaço nos envolve e alimenta[5]. *Há espaço suficiente para todos!* Cada qual no seu espaço abre espaço para os outros. Isto será intuitivamente compreendido pelos jogadores: *Saia de si mesmo! Saia de si mesmo! Onde quer que esteja!*.

Como Dar Instruções para os Jogos com Espaço

A instrução pode ser lida diretamente para o grupo a partir das fichas. O coordenador inicia o exercício caminhando. Ele deve participar ativamente nesses exercícios. Se por alguma razão você se sentir desconfortável nos exercícios de espaço, evite usá-los durante as oficinas iniciais e recorra ao exercício mais simples *Sentindo o Eu com o Eu* (A2), deixando que os jogadores permaneçam sentados[6].

Caminhadas no Espaço deveriam ser dadas sempre como aquecimento para o dia de aula, para a oficina de jogos teatrais, ou como um revigoramento quando os alunos ou você parecem cansados (em lugar nenhum). As frases para instruções nas fichas de espaço irão desenvolver familiaridade com os exercícios e com o tempo modificações para dar as instruções irão emergir das necessidades de seu grupo. Uma vez que tenha experimentado outros tipos de jogos como *Ouvir/Escutar* e *Olhar/Ver* descobrirá que é natural introduzir frases de instrução dos jogos *Caminhada no Espaço*.

Comentário sobre *Objeto no Espaço* (Tornando Visível o Invisível)[7]

O professor que tem objetivos a cumprir e conteúdos a ensinar raramente tem tempo ou energia para permitir que sentimentos ou pensamentos internos emerjam. As oficinas com *Objeto no Espaço* auxiliam a descobrir o eu interior. Objetos feitos de substância do espaço são projeções desse eu interior (invisível), colocados no universo visível. Com efeito, a bola invisível jogada para um parceiro no *Jogo de Bola #1* (A9) é um compartilhar estabelecendo conexão com um parceiro que aceita e pega a bola invisível. Para alcançar essa conexão, *Mantenha a bola no espaço e não em sua mente!* e *Dê à bola seu tempo e espaço!* são instruções dadas com freqüência. Todos intuitivamente percebem, sentem a substância do espaço invisível como um fenômeno manifesto, *real*! O espaço (o desconhecido) torna-se visível por meio do acontecimento. Por meio da substância do espaço todos podem fazer novas trocas em liberdade, essenciais para jogar, comunicar, aprender e viver.

O objeto no espaço não é pantomima. Pantomima é uma forma de arte, irmã da dança que utiliza objetos invisíveis como o ator utiliza falas. O objetivo dos objetos no espaço não é desenvolver essa técnica (embora possam ser utilizados para tal), mas despertar esta área do intuitivo que compreende e vê essa evidência física do eu interior até então oculta. Reconhecimento dessa dimensão do universo traz excitação e revigoramento a todos. Quando o invisível (aquilo que está submerso, interiorizado, desconhecido) torna-se palpável – a mágica do teatro! Campo fértil para o artista, o pesquisador, o ator!

Comentário sobre *o Espelho* (Um Passo para a Espontaneidade)[8]

Espelho (A15) e *Espelho com Fala Espelhada 1* (A52) estabelecem uma relação para cada jogador por meio do ato físico de ver ou ouvir. As instruções dadas para *Espelho* (A15) e outros nessa série são: *Reflita aquilo que está vendo! e não aquilo que você acha que está vendo! Mantenham o espelho entre vocês!*

Espelho são exercícios de reflexo espontâneo e não de imitação. Essa diferença, sutil e essencial, deve ficar clara para que os jogos de *Espelho* sejam eficientes ao mobilizar a resposta interna plena e física como extensão do eu. O *Espelho* exige resposta espontânea ao outro sem espaço de tempo. Refletir é agir. Imitar é reagir.

Na imitação, aquilo que é visto é primeiramente enviado pela cabeça para análise criando um período de tempo. A mente deve imaginar o que fazer. A espera permite tempo para a inserção de atitudes, ambivalência e fragmentação da experiência: *Eu deveria fazer isso assim? Ou assado?*. Boa imitação é uma habilidade, mas é limitada e limitante. A capacidade da imitação é um obstáculo na nossa busca pela espontaneidade.

Espelho é o estado de atuar diretamente sobre aquilo que é visto (percebido). Refletir é orgânico. A pessoa como um todo torna-se viva e alerta no momento presente, aqui/agora. Não há necessidade de discutir a diferença entre refletir e imitar com seus jogadores. Permita que a autodescoberta orgânica, não-verbal aconteça ao jogar.

5. *Tocar – Ser Tocado* (A32) oferece uma boa possibilidade para sair de si mesmo e gera expansão.

6. Ver os comentários de professores sobre esse exercício, p. 13.

7. Ver Apêndice 3.

8. Ver Apêndice 4.

Comentário sobre *Siga o Seguidor* (Um Momento de Liberdade e Repouso)[9]

Espelho (A15) e *Quem é o Espelho?* (A16) introduzem naturalmente *Siga o Seguidor #1* (A17). Ao seguir o seguidor, não há líder. Todos os jogadores lideram. Ninguém inicia. Todos iniciam. Todos refletem. *Você está consigo mesmo!*, *Não inicie!*, *Siga o iniciador!*, *Siga o seguidor!* são frases de instrução para esse jogo. Refletindo continuamente a si mesmo, sendo refletido por outro jogador, gera movimento e mudança fluente sem que ninguém seja iniciador deliberado: é refletir simplesmente o que está sendo visto. Para auxiliar a tornar esse ponto familiar para os jogadores, ao ver um jogador iniciando um movimento durante o jogo, pergunte ao jogador *Você viu esse movimento?* Ou: *você está iniciando. Siga o Seguidor* aquieta a mente e ajuda os jogadores a entrar em um tempo, espaço, momento, sem lugar para atitudes ou pensamentos (o passado). Ao mesmo tempo seguidores e líderes, os jogadores pressentem sua própria profundidade. É um momento de alegria e prazer. Os jogadores percebem que estão inter-relacionados em um plano não-físico, não-verbal, não-psicológico, não-analítico, sem julgamentos, área de seu eu interior livre. Apenas sendo!

Quando todos se tornarem líderes,
Quem será o seguidor?
Quando todos se tornarem seguidores,
Quem ficará para ser o líder?
Quem ficará para ser líder ou liderado
Quando todos forem seguidores e líderes?

Siga o seguidor é um fio tecido através de toda a estrutura do processo de jogos teatrais[10].

Comentário sobre *Não-Movimento – Câmera Lenta*[11]

Não-movimento é um estado de descanso silencioso (silêncio na tempestade) no qual ninguém precisa provar nada a ninguém. Os jogadores podem persistir no estado de não-movimento durante alguns momentos, na preparação para a "cortina teatral" ou durante as caminhadas no espaço quando é dada a instrução: *Não-movimento!*. Não-movimento ajuda a clarear a mente (atitudes) e conversação interior.

9. Ver Apêndice 4.

10. Quando jogado diariamente, variando os parceiros, *Siga o Seguidor #1* (A17) pode trazer unidade e harmonia miraculosas para a sala de aula.

11. Ver Apêndice 11.

O aquecimento com *Não-Movimento* (A30) traz o reconhecimento que o movimento emerge do não-movimento; que cada não-movimento ou não-pensamento aparente é um passo completo, tão importante quanto o último ou o próximo. Veja também *Começo e Fim com Objetos* (B48).

Colocar uma ação ou pensamento em movimento ajuda a criar transformação. Pensamento periférico, pensamento ambivalente não se encontra em lugar algum. Não-movimento faz com que o pensamento/ação cozinhe em fogo lento, criando vitalidade, aquietando o equipamento físico (corpo/mente) e trazendo energia e novo conhecimento de fontes profundamente ocultas.

Você poderia dizer que um centro-avante está em não-movimento ao atravessar o campo. Sua mente está em repouso absoluto, livre de atitudes, para ver, ouvir e, dessa forma, selecionar espontaneamente a rota a ser tomada, evitando obstáculos e parceiros que procuram obstruir sua corrida.

A frase de instrução *Não-movimento!* não é um chamado para congelar, mas antes esperar. *Tome distância de seu próprio corpo!* é uma instrução que espontaneamente evoca um estado de estar em *não-movimento*. Quando tomamos distância não necessitamos guiar, não há tempo para ver o cenário. Utilize *Não-movimento!* como instrução quando for útil no jogo.

Balançar e Cambalear

Desprendimento em função de mais envolvimento. Envolvimento em função de uma visão mais ampla.

Jogos Teatrais com Câmera Lenta

Se *Não-Movimento: Caminhada* (A31) parecer por demais sofisticada inicialmente (embora mesmo crianças de Ensino Fundamental tenham gostado desse exercício), experimente dar a instrução *Câaammmeraaaa leeeeenta!* em lugar de *Não-movimento!*. Veja *Jogo de Bola #1* (A9), *Câmera Lenta – Pegar e Congelar* (A56) e *Caminhada Cega no Espaço* (B51), em que se encontram frases de instrução. Utilize frases de instrução para auxiliar os jogadores na movimentação em câmera lenta com o corpo todo. *Pisque em câmera lenta! Masque chicletes em câmera lenta! Respire em câmera lenta!* Inicialmente a maioria dos jogadores irão movimentar-se simplesmente em câmera lenta com movimentos desajeitados, iniciando e interrompendo o movimento. Com o tempo, os jogadores irão perceber organicamente que por meio da câmera lenta cada movimento flui para o próximo movimento e que, mesmo parado em câmera lenta, o corpo está em constante movimento fluido como um filme em câmera lenta.

Não-Movimento e *Câmera Lenta* estão relacionados. Fazer jogos com os dois jogos teatrais ajudará a entender similaridades e diferenças.

Comentário sobre Estímulos Múltiplos[12]

Os jogadores tornam-se ágeis e alertas, prontos e desejosos de novos lances ao responderem diversos acontecimentos acidentais simultaneamente. A capacidade pessoal para envolver-se com os problemas do jogo e o esforço dispendido para lidar com os múltiplos estímulos que ele o provoca, determinam a extensão desse crescimento[13].

Para alcançar a sobrevivência em nossa sociedade complexa, os indivíduos devem lidar, integrar e trabalhar com uma variedade de dados. Seja guiando um carro, voando em um jato ou apenas atravessando uma rua comercial, a atenção é necessariamente dividida, ao mesmo tempo em que tudo deve ser simultaneamente integrado, coordenado e selecionado com harmonia, unidade, bem-estar e segurança.

Apesar de a maioria dos jogos lidarem automaticamente com estímulos múltiplos, jogos específicos foram incluídos no *Fichário* para intensificar habilidades nessa área. *Quanto Você Lembra?* (A90); *Conversação em Três Vias* (A91); *Escrever em Três Vias* (A92); *Desenhar em Três Vias* (A93); e *Debate em Contraponto #1,#2 e #3* (C10, C11 e C12) exigem do aluno uma abertura e resposta para muitos estímulos simultâneos. Você pode achar que os exercícios com estímulos múltiplos provocam ansiedade nos jogadores, mas isso não irá ocorrer se eles forem experimentados com espírito de aventura. Os jogadores irão criar capacidade crescente para lidar com uma multiplicidade de fenômenos e para selecionar espontaneamente sua sobrevivência dentro do problema colocado. A instrução é responsável em manter o espírito de aventura operando nesses jogos teatrais. Divirta-se!

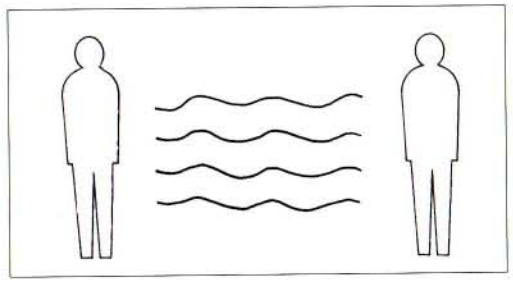
Comentário sobre *Transformação*[14]

Mudança está dentro de nós. Podemos mudar, ser mudados e criar mudança. Impossível de ser captada plenamente por meio de palavras, as transformações parecem surgir do movimento físico intensificado e da troca dessa energia em movimento entre os jogadores. A partir da união dessa energia, no espaço entre os jogadores, nasce uma nova criação – a transformação.

Parece, a partir de anos de observação desse fenômeno admirável, que existe uma fonte entre os jogadores que pode transformar-se em um evento visível. Transformações são mágica teatral e uma parte intrínseca dos jogos teatrais. Transformações, na forma de objetos, ambientes inteiros etc. aparecem ou surgem espontaneamente quando os jogadores permanecem com o FOCO dentro da estrutura dada do jogo selecionado. No entanto, *Transformação de Relacionamento* (C53) e *Debate em Contraponto #2 e #3* (C11 e C12) são três exercícios no *Fichário* que exigem especificamente um ciclo de transformação, dissolução e transformação contínuas. Por exemplo, na *Transformação de Relacionamento* (C53) os jogadores geram movimento em torno e através de um relacionamento conhecido. Por meio do movimento e da troca de energia, a primeira relação é cristalizada, exaurida e então é permitida a sua dissolução, a partir da qual uma nova relação pode aparecer. Uma vez que a aparência (um papel) foi introduzida, a transformação termina. Quando a relação se torna relacionamento, dê a instrução para que os jogadores voltem para o movimento intensificado e troca de energia, distanciando-se da aparência, do conhecido (desempenho de papéis) em direção a uma nova transformação desconhecida a ser criada entre os jogadores. A mudança ocorre não apenas uma vez, mas muitas e muitas vezes!

Pelo fato de os exercícios de transformação não visarem a cenas, associações deveriam ser evitadas. Associações podem ser muito espertas, imaginativas e divertidas, mas a dissolução e a transformação não acontecem quando a energia permanece na cabeça e não no espaço entre os jogadores.

Jogar com transformação muitas vezes traz uma compreensão intuitiva que, ao "deixar acontecer", libera o processo, a energia em movimento se dissolve em transformação. É possível reconhecer intuitivamente por esses exercícios que a vida em si mesma e as relações na vida são passíveis de transformações.



Comentário sobre Onde/Quem/O Quê[15]

Muitas descrições dos jogos teatrais utilizam os termos Onde, Quem e O Quê. Os termos teatrais *cenário*, *personagem* e *ação de cena* limitam os jogado-

12. Ver Apêndice 5.
13. Ver *Improvisação para o Teatro*, p. 5.
14. Ver Apêndice 6.
15. Ver Apêndice 7.

res à situação teatral. Utilizando Onde, Quem e O Quê conduz os jogadores de forma não-verbal para o mundo exterior de ambiente, relacionamento, e atividade, o universo do cotidiano. Ao introduzir os termos Onde, Quem e O Quê quando aparecem no *Fichário*, proponha a seguinte discussão:

Onde (Cenário e/ou Ambiente)

Como sabemos Onde estamos? Você sempre sabe Onde está?
Às vezes não sei Onde estou.
Como sabe se está num ambiente familiar? Como sabe se está na cozinha? Se todos os ambientes da casa fossem modificados, como saberia qual dos cômodos é a cozinha?

Pelas perguntas, os jogadores irão concluir que sabem Onde estão (ou não sabem Onde estão) por meio dos objetos físicos no ambiente.

Quem (Personagem e/ou Relacionamento)

Em uma discussão similar, os jogadores concordarão que as pessoas *mostram Quem* elas são por meio das atitudes que manifestam umas para com as outras, mais do que *contando* Quem elas são:

Em um ônibus, como sabe a diferença entre dois colegas de escola e dois estranhos?

A utilização do Quem durante as oficinas de jogos teatrais tornará os jogadores mais abertos para uma observação mais ampla de seu próprio mundo. *Mostre!. Não conte!* é uma instrução utilizada nos jogos teatrais que trará uma compreensão mais profunda de como nos revelamos uns para os outros no cotidiano, sem dizer uma palavra.

O Quê (Ação de Cena/Atividade)

Não confunda o O Quê com enredo, história ou dramaturgia![16] O Quê, conforme utilizado neste trabalho, é uma atividade (assistindo televisão) entre jogadores que definem Quem (marido, mulher, filho, estranho) e Onde (sala de estar).

Uma vez estabelecidos, o Onde, Quem, O Quê agirão por si mesmos. Onde, Quem e O Quê são o campo (estrutura) no qual o jogo acontece. Por exemplo, no futebol: Onde é o campo de jogo e as traves que delimitam o gol, a marca de pênalti, as linhas da pequena área; Quem é o goleiro, os atacantes e os jogadores da defesa; O Quê é a atividade de chutar a bola, driblar o adversário, marcar gols (*Dois cartões amarelos e você está expulso!*) O FOCO do jogo é *olhar para a bola.*

16. Ver Glossário.

Manter o FOCO desperta a energia necessária para jogar. A energia flui através da estrutura (Onde, Quem, O Quê), dando forma ao evento.

Jogar *Versus* Desempenho de Papéis

Desempenho de Papéis: relacionamentos do passado – ser alguém que você não é – *versus* Jogar um papel: experienciando relações de um para um – ser quem você é – jogar!

No desempenho de papéis, os jogadores entram no papel (mãe, pai, professor, alunos, diretor etc.) e reagem de acordo. Ao jogar um papel, os jogadores atuam no momento presente, experienciando a si mesmos e aos outros. Dessa forma todos atingem um nível mais elevado de compreensão ao se relacionarem consigo mesmos e com os outros.

Reconheça o fato de que o desempenho de papéis conforme está descrito aqui trabalha com comportamentos como relacionamentos (conflitos: pai/filho; professor/aluno etc.) e usualmente se refere a fatos antigos, seja por meio de conflitos do passado na família, vizinhança ou *scripts* de televisão. O desempenho de papéis pode ser útil para a identificação de comportamento social e para auxiliar a alterar ou compreender padrões de desvio como drogas, alcoolismo, racismo e disputas familiares. É esplêndido como sociodrama quando a atuação tende a tornar-se clínica. Evitando o desempenho de papéis na oficina, os jogadores serão poupados de situações e de linguagem medíocres e monótonas (óbvias).

Durante as oficinas com Onde, Quem, O Quê os exercícios podem muitas vezes regredir para o desempenho de papéis. As instruções nas fichas trarão todos novamente de volta para o jogo. Não há roteiro conhecido! Ao dar as instruções, não seja o diretor, exigindo qualidades de personagem, maneirismos, conflitos e interpretações durante o jogo *Mais emoção! Esfregue suas mãos! Mais raiva!.* Ao contrário, dê a instrução para que parceiros joguem com outros parceiros (*Explore e intensifique! Veja seu parceiro de jogo! Sustente o problema! Sejam o espelho um do outro!).*

O roteiro é secundário – quer se trate de uma peça ou roteiro, um jogo de futebol ou uma lição de geografia –, o conteúdo irá surgir espontaneamente, sendo que o jogo é inspirado a partir da experiência física, intuitiva. Conteúdos e relacionamentos de personagens transformam-se em relações em transformação. Pense-os, papéis como figurinos, como marionetes através dos quais passam pessoas vivas[17].

17. Para aqueles interessados em se aprofundar nos aspectos teatrais do personagem e desempenho de papéis, ver *Improvisação para o Teatro*, pp. 159, 229-230 e 338.

O GLOSSÁRIO DE REFLEXÕES

Vida, Liberdade e Felicidade! Onde podem ser encontrados? Na família? Na vizinhança? Na televisão? Na sala de aula? No colo de sua mãe?

As seguintes reflexões, em combinação com os jogos teatrais no *Fichário*, promovem independência, autonomia, comunhão, liberdade.

Aborrecimento
Aluno/Professor – Professor/Aluno
Apatia
Aprovação/Desaprovação
Atitudes
Autoproteção
Avanços
Barulho *versus* Desordem
Cerebral
Compartilhar
Compromisso
Comunicação
Comunicação Não-Verbal
Comunidade
Conceitos
Confiança
Conformidade
Criatividade
Crise
Crítica
Desenvolvimento Desigual
Desequilíbrio
Diálogo
Didatismo
Disciplina
Dramaturgia
Ego
Ensinamentos
Enviar e Receber
Envolvimento
Espontaneidade
Experiência
"Explore e Intensifique!"
Fazer-de-Conta
"Fora da Mente! No Espaço!"
Ganhando/Perdendo/Jogando o Jogo
Grupo
Hipocrisia
Imaginação
Informação
Inibições
Iniciativa
Intuição
Inventividade
Jogadores na Platéia
Jogar com Segurança
Jogo Aberto
Liberdade
Liderança
Limites
Luta/Vôo
Medo de Participação
Memorização
Moralidade
Mostrar, Não Contar! Fisicalização
Objetivos
Olhar-Ver
Orgânico
Ouvir-Escutar
Palavras
Parceria
Passividade
Paternalismo
Perguntas Ansiosas
Período de Tempo
Permissividade
Potencialidade
"Preste Atenção!"
Processo
Psicodrama
Realização
Relação/Relacionamento
Responsabilidade
Respostas/Solução de Problemas
Rótulos
Saltos Inexplicáveis
Saúde
Talento
Tempo Presente
Trabalho
"Um Minuto!"
Viajando

Aborrecimento (Fadiga Corporal)

Envolvimento com aquilo que está acontecendo, ativamente ou em silêncio, produz efeitos físicos visíveis: corpos alertas, olhos brilhantes e faces rosadas tanto para os jogadores como para você. Fraquezas corporais terminam quando o envolvimento surge!

Aluno/Professor – Professor/Aluno (Sem Compartimentações)

Na oficina de jogos teatrais, abandone o papel de professor e torne-se parceiro de jogo. A utilização de Instruções tanto pelo professor como, com o tempo, pelos alunos jogadores irá transformar alunos em professores e professores em alunos na medida em que todos se tornam jogadores. Lembre-se que a cada distância que você percorre com seus alunos, você (professor) ganha mais espaço. Quando você guia um estudante para onde você esteve, todos necessariamente se movem um passo à frente.

Apatia (Inércia)

Sem conexão. Sem resposta. Sem interesse. Sem envolvimento. Sem iniciativa. Sem esperança. As oficinas devem tirar os apáticos de sua atitude de defesa pelo de envolvimento (ser necessário) especialmente quando lhes é dada a chance de dar instrução para pequenas unidades que jogam[1].

Aprovação/Desaprovação (Falso Reforço)

Lados opostos de uma mesma moeda, a aprovação/desaprovação produzem resposta emocional e dependência de autoridade, que obstrui ou desencaminha o jogador do trabalho real – experienciar a si mesmo e o problema. Quando temos que olhar para os outros para dizer-nos onde estamos, quem somos e o que está

1. Ver instruções dadas pelo aluno, p. 31.

acontecendo, nos afastamos de nossa própria identidade. Onde estamos? O que estamos fazendo? E perguntamos eternamente: Quem somos?

Atitudes

Aluno: *Eu não sei! Não sei fazer! Seria melhor! Nunca tive uma chance! Ela é queridinha da professora! Eeeiiiih! Aquele jogo novamente! Eu sou estúpido! Não aprendo! Estou cansado! Quando podemos ir para casa? O professor me odeia!*

Professor: *Não posso! Quem precisa disso? São todos bobos! Eles não gostam de mim! Por que não sabem ficar quietos? Não consigo ensinar nada! Como farei isso? Estou cansado! Quando poderei ir para casa?*

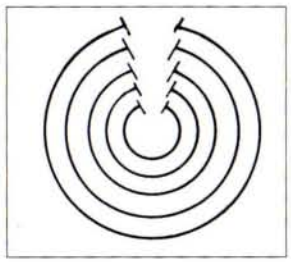
Atitudes dos professores e dos alunos podem interromper o jogo antes que ele inicie. Quando aparecerem atitudes como essas durante os jogos, experimente dar as seguintes instruções: *Observe o que Você está sentindo, Continue fazendo o que está fazendo, Não interrompa! Apenas observe seus sentimentos!*.

Autoproteção

Autoproteção nos impede de assumir riscos. Há perigo em assumir riscos – você pode falhar.

Avanços (Um Passo para o Além, o Espírito, um Novo Lugar, um Novo Pensamento, ou Mudança na Pessoa)

A espontaneidade que vai além das limitações do passado em direção a um novo evento; indo além de si mesmo e das suas capacidades. Ir além de si mesmo é alcançar... aprender! (ver gráfico abaixo)



Barulho versus *Desordem*

Jogar produz barulho. Aprenda a reconhecer a diferença entre o barulho que nasce da desordem e barulho que nasce da energia libertada a ser canalizada através do jogo.

Cerebral (Memória)

O cerebral é um armazém do passado que, abandonado a si mesmo, limita a resposta corporal diante do novo acontecimento.

Compartilhar

Compartilhe sua voz! Compartilhe o quadro de cena! Compartilhe seu rosto! e outras frases de instrução encontradas no *Fichário* promovem o reconhecimento instantâneo orgânico da responsabilidade pessoal para comunicar. *Compartilhe sua voz!* não significa necessariamente falar mais alto[2]. Quando *Compartilhe!* é enunciado durante o jogo teatral, todos os jogadores intuitivamente compreendem e respondem a essa necessidade. Não discuta esse ponto com os jogadores. Através do *compartilhar*, os jogadores aprendem a dividir o quadro de cena e a projetar com clareza sem nunca ter ouvido uma preleição sobre esse assunto. *Compartilhe!* não deve ser dirigido a um jogador individual chamando-o pelo nome. Todos os jogadores em cena são responsáveis pelo todo.

Compromisso

Compromisso verdadeiro revela-se através da experiência, ação responsável e preocupação com o bem-estar dos outros. Pode ser desenvolvido desde os mais jovens por meio do jogo teatral.

Comunicação (Mostrar e Contar)

Não pedimos aos espectadores adivinharem o que foi comunicado pelos jogadores em cena, mas simplesmente para mostrarem o imaginário, a mágica do teatro.

Comunicação Não-Verbal

Atuar é às vezes melhor do que falar. Comunicar a partir de uma porção mais profunda e inusitada de si mesmo. As séries de *Espelho* (Apêndice 4), *Objetos no Espaço* (Apêndice 3) e *Blablação* (Apêndice 10) desenvolvem habilidades de comunicação não-verbal.

Comunidade (Harmonia, Unidade)

Uma sala de aula muitas vezes não é mais do que um agrupamento arbitrário de pessoas, mas, em alguns casos, pode ser a única comunidade que o aluno

2. Ver *Sussurro de Cena* (C16).

possui. Com a vida em família em declínio e a televisão usurpando o tempo do aluno, o significado de comunidade deve ser atingido em sala de aula. A comunidade deve ser pensada como um fenômeno do espírito a ser deliberadamente buscado. Os jogos teatrais constróem o espírito de comunidade no ambiente da sala de aula.

Conceitos

Teorias rotuladas, muitas vezes mal digeridas de achados de outras pessoas. Durante as oficinas procure evitar a evocação de conceitos que bloqueiam a experiência pessoal. Buscamos uma fonte mais profunda. Através do corpo físico para além do conhecido.

Confiança (Estendendo uma Mão)

Quando não mais necessitamos viver pelos olhos e ouvidos de outros e aprendemos a conhecer nossa própria substância, a confiança pode ser gerada. Dentro de um estado de confiança, podemos confiar em nossos parceiros (mesmo quando falham).

Conformidade (Diferenças Sufocadas)

Medo produz conformidade. Com o tempo, os jogadores (professor e alunos) começam a confiar no esquema e aceitar diferenças consigo mesmos e para com os outros.

Criatividade (Nascer e Recomeçar)

Criatividade exige um máximo de empenho, seja ao fazer um bolo, pintar um quadro ou ensinar.

Crise (Vida e Morte)

O momento máximo ou ponto de mutação de uma situação ou momento estático quando muitas eventualidades são possíveis; um momento de tensão no qual o resultado é desconhecido. Fazer teatro é uma série de crises. O jogador deve enfrentar as mudanças simples ou extraordinárias que a crise apresenta[3].

3. Ver *Improvisação para o Teatro*, p. 338.

Crítica

Embora muitas vezes visto como construtiva e útil, a crítica coloca aquele que está sendo criticado na defensiva! O jogo teatral permite que a avaliação permaneça no plano simbólico e estético do fenômeno teatral.

Desenvolvimento Desigual (Diferenças Individuais)

Habilidades desenvolvem-se em graus variados em cada grupo. Desenvolvimento desigual deve ser esperado nas oficinas, mas ao atender com resposta individual à instrução, a compreensão do jogador dará conta disso. Parta de onde seu aluno está, não onde você acha que ele ou ela deveriam estar. Cada qual se desenvolve de acordo com sua capacidade ou limite, padrão de crescimento e natureza.

Desequilíbrio

As oficinas trarão muitos momentos de desequilíbrio, que liberta os jogadores de atitudes de defesa na medida em que o organismo responde como um todo. O movimento constante para reequilibrar liberta a energia necessária para atingir aquilo que ainda não foi tocado, o desconhecido.

Diálogo

Quase todos os jogos teatrais exigem diálogo. No trabalho inicial, o medo da troca verbal pode ser muito elevado. Os jogadores podem perguntar *Podemos falar?* ou ruminar palavras silenciosamente. Dê simplesmente a instrução *Compartilhe sua voz!* e imediatamente ação e diálogo serão uma unidade. Também os jogos de *Blablação*[4] farão com que a troca de diálogo entre os jogadores se torne uma resposta orgânica, sem medos.

Didatismo

O didatismo amacia, cobre e muitas vezes mata possibilidades de nova visão pela insistência em velhos fatos como caminho único.

Disciplina

Nos jogos teatrais trabalhamos com autodisciplina em lugar de *vara de marmelo*! É mais divertido assim!

4. Ver *infra*, p. 81.

Dramaturgia (Planejar o Como)

Não faça dramaturgia! é uma frase de instrução que ao ser utilizada quando os atuantes estão jogando faz com que os jogadores deixem de se esconder por trás de palavras e vejam o mundo real de relações indo ao encontro dos acontecimentos em processo. Quando a dramaturgia precede o jogo nas oficinas de jogos teatrais, o processo está morto. Dramaturgia é planejar o *como* e a utilização de material velho, mesmo que esse material tenha apenas alguns minutos de duração. A dramaturgia leva à manipulação do grupo pelos dramaturgos. Quando os jogadores se reúnem em times para estabelecer o acordo sobre Onde, Quem, O Quê, o coordenador deve ir de grupo em grupo desencorajando o pré-planejamento de *como* solucionar o problema. Assegure aos jogadores que, se permanecerem com o FOCO, o problema será solucionado. Isso é tudo! As oficinas de jogos teatrais não requerem desempenho, roteiros ou cenas acabadas, mas apenas que os jogadores permaneçam com o FOCO. A dramaturgia torna-se impossível quando o jogador permanece com o FOCO, já que ninguém sabe como o jogo vai continuar. Caso uma cena acabada for uma resultante, isso é um extra! Naturalmente *Não faça dramaturgia!* não significa que um grupo não possa reunir-se para escrever uma peça*.

Ego

A bajulação exacerba e isola as necessidades do ego através do esforço para receber palmadinhas na cabeça. Vaidade e orgulho, que exigem estímulos externos para manterem-se, são dissolvidos em um ambiente não-autoritário. O ego, integrado como parte do todo na pessoa, torna-se então um instrumento para maior penetração no ambiente e conduz ao esforço, objetivo e trabalho real.

Ensinamentos (Preleições)

Ensinamentos dão conforto a quem os dá. Quem recebe o conhecimento? A maioria dos ensinamentos não permite que o aluno experiencie a lição que você está ensinando.

Enviar e Receber (O Corpo como Instrumento)

O artista, o ator e o dançarino, utilizam o corpo como um instrumento. Por que não o aluno e também o professor?

* Paul Sills, filho de Viola Spolin, desenvolveu a forma de Story Theatre, uma modalidade de jogos teatrais em que o elenco seleciona uma história. Geralmente os textos utilizados são contos populares, como aqueles coletados pelos irmãos Grimm. Vide Paul Sills, *Story Theatre*, Nova York, Aplause Books. (N. da T.)

Veja e olhe através do olho como instrumento, e não com o olho.
Ouça e escute através do ouvido como instrumento, e não com o ouvido.
Tome distância de seu próprio corpo!
Envie o olhar. Receba a visão.
Envie a audição. Receba a escuta.
Envie o tato. Receba a sensação.
Fenômenos internos/externos podem ser vistos, ouvidos, sentidos e tocados.

Envolvimento

Envolvimento com aquilo que está acontecendo produz o estado físico e mental, necessário para a aprendizagem. Aquela criança que está pedindo atenção busca envolvimento. Não ignore a criança!

Espontaneidade (Evocando a Genialidade!)

Material espontâneo aparece de forma suscinta, altamente organizada. O momento muitas vezes acontece quando você menos espera. Aconteceu! Surpresa!

Experiência (Um Processo Vivo)

A experiência não pode ser reconstruída através da memória. O instrutor sabe quando o jogo é uma experiência vivida. Pergunte aos seus jogadores!

"Explore e Intensifique!"

Utilize a frase para instrução *Explore e Intensifique!* Muitas vezes. Os jogadores crescem fisicamente, intelectualmente e intuitivamente. Veja também *Explorar e Intensificar* (C6).

Fazer-de-Conta

Durante as oficinas evite a expressão *fazer-de-conta* ou outras palavras como *imaginar* ou *acreditar* que prendem os jogadores a experiências passadas impedindo a relação com os parceiros diante de um acontecimento novo.

"Fora da Mente! No Espaço!"

A educação permaneceu por demasiado tempo na mente. Por causa de sua enorme importância para os jogos teatrais e para a sala de aula, a frase de instrução: *Fora da mente, coloque no espaço!* é enfatizada. Ao ser dada durante o jogo, a frase não é

fantasiosa, produz uma campo real – ESPAÇO – no qual a troca de energia, o jogo, acontece entre os jogadores. *Tire da mente e coloque no espaço!* é recomendado tanto para a instrução como para os períodos de avaliação. Mesmo o jogador mais jovem responde, e sentindo essa área da nossa percepção – o *Perceba* o *Espaço* – como algo real! A pergunta *Estava na sua cabeça? Ou no espaço?* é aceita sem necessidade de defendas. *Fora da mente, no espaço!* elimina ou previne respostas condicionadas, limpa a cabeça, a mente, os julgamentos de atitudes subjetivas, bem/mal/certo/errado. A percepção corporal e o equipamento sensorial são intensificados e a troca de energia é facilmente atingida para ser utilizada em nossas necessidades cotidianas.

Ganhando/Perdendo/Jogando o Jogo

Não importa se você ganha ou perde, mas como joga.

Quando a autora era uma jovem jogadora de basquete, fez muitas cestas e foi considerada uma campeã. Anos mais tarde, um grupo de psicólogos em Chicago, durante uma discussão sobre o valor da competição como incentivo, não queria acreditar quando disse que raramente tomava conhecimento, ao jogar basquete, como estava o placar. *Por que, então*, eles perguntaram, *você fez tantas cestas?* A autora respondeu *Porque minha tarefa era fazer cestas!*

Grupo (Um Corpo de Indivíduos)

O grupo é essencial para que o jogo aconteça. Grande parte dos jogos teatrais iniciais no *Fichário* e a utilização específica de times buscam construir um grupo de parceiros na oficina. Os times nem sempre irão produzir um grupo. Por meio dos times, no entanto, aspiramos o acordo e espírito de grupo.

Hipocrisia

Quando você ignora a criança que está mentindo, amolando etc., a criança *sabe* que você (professor, mãe etc.) sabe disso. Isso não é negligenciar um parceiro?

Imaginação (Jogo Mental)

É preciso prestar atenção para não permitir que a imaginação, por mais charmosa que seja, restrinja desnecessariamente maior exploração. A imaginação e fantasia podem tomar conta da psique do jogador e trazer possíveis perigos futuros para a estrutura emocional, criando defesas e bloqueios. Na oficina, os jogadores utilizam a *Substância do Espaço* e não a sua imaginação para dar forma aos objetos. Na busca do novo, do desconhecido, pense em *transformação* e não em *imaginação*.

Informação

Informação quando confundida com aprendizagem leva a um baixo nível de comunicação que pode impedir a pesquisa. No entanto, quando entendida como mais uma forma de buscar o passado – história –, a informação pode auxiliar o processo porque permitimos que se torne mais um trampolim para um novo lugar. Dessa forma a aprendizagem factual pode assumir seu lugar próprio na estrutura de ensino/aprendizagem.

Inibições

Inibir o pensamento exploratório do aluno pode ser considerado uma boa forma de disciplina, mas pode também fechar a porta para o pesquisador. Em uma sala de aula numerosa, o poeta, o sonhador, o aventureiro precisam às vezes ser alertados, mas na oficina de jogos teatrais eles podem experimentar a liberdade.

Iniciativa

Para assumir o risco de tomar a iniciativa de uma ação, o jogador precisa sentir confiança. Ele precisa acreditar no jogo, no grupo e em ser parte do todo. Quando o castigo e a repreensão deixam de ser os únicos critérios para a produtividade, a confiança é alimentada pela avaliação do grupo sobre o problema e as iniciativas do jogador são apoiadas pela instrução.

Intuição (Área X)

Intuição, da maneira como é utilizada neste trabalho, recebe outras denominações por inúmeras outras escolas. Pelo fato de ser uma fonte indefinida e talvez indefinível, a intuição significa aqui área X – a área a partir da qual o artista (o poeta, o filósofo, o cientista, o professor, a dona de casa) busca inspiração. O intuitivo promove o intelecto, a mente, a memória, o conhecido e mergulha em fontes escondidas, sem rótulos. O uso do intuitivo (área X) não pode ser ensinado. É preciso ser surpreendido por ele. É algo que simplesmente acontece!

Para evitar que a palavra "intuitivo" torne-se vazia ou que a usemos para conceitos ultrapassados, utilize-a para denotar aquela área do conhecimento que está além das restrições de cultura, raça, educação, psicologia e idade; mais profundo do que as roupagens e maneirismo, preconceitos, intelectualismos e adoções de idéias alheias que a maioria de nós usa para viver o cotidiano. Ao invés disso, abracemo-nos uns aos outros em nossa pura humanidade e nos esforcemos durante as sessões de trabalho para liberar essa humanidade dentro de nós e de nossos alunos. Então, as paredes de nossa jaula de precon-

ceitos, quadros de referência e o certo-errado predeterminado se dissolvem. Então, olhamos com um "olho interno"[5].

Inventividade

Inventividade é esperteza individual que corta o diálogo espontâneo. A inventividade segue padrões conhecidos e busca resposta prevista.

Jogadores na Platéia

Os jogadores na platéia devem partilhar do jogo no mesmo espaço que os atores. Os espectadores na platéia não respondem pelos jogadores em cena, mas de outro ponto de vista estão abertos para o que se passa na área de jogo. O espectador aprimora seu equipamento perceptivo/sensorial. A percepção do jogo teatral do ator amplia a visão do espectador.

Jogar com Segurança (Medo de Exposição/Ridículo)

Sentir-se seguro impede o enfrentamento de acontecimentos inesperados ou novos. Sentir-se seguros não permite que os jogadores usem nova energia.

Jogo Aberto

O jogo aberto acontece quando os jogadores aceitam o acordo de grupo e se libertam da necessidade de ser o *melhor*.

Liberdade

A liberdade pode ser criada na oficina quando os jogadores, como *Parte do Todo*, reconhecem os limites e aceitam seu direito de explorar o avanço e romper limitações.

Liderança (Responsabilidade, Compromisso com o Grupo)

Posicione aqueles alunos que são catalisadores naturais em posições nas quais possam ajudar a difundir a atividade até que todos os jogadores sejam capazes de tomar iniciativas na oficina. Mas preste atenção para que não tomem conta. Com o tempo, todo e qualquer jogador será capaz de desenvolver habilidades de liderança[6].

5. Ver *Improvisação para o Teatro*, p. 18.
6. Ver Comentário sobre *Siga o Seguidor*, p. 44.

Limites

Impostos pela autoridade, os limites podem impedir crescimento. Quando aceitos pelo grupo como regras do jogo, os limites tornam-se guias e apoio para o tempo presente no jogo e na vida.

Luta/Vôo (Ação Espontânea para a Sobrevivência)

Mobilização do sistema físico como um todo; excitação, ação física total necessária para ir ao encontro do momento de risco. Não há tempo para pensar o que fazer ou como agir – fazer! Atuar! Essa liberação espontânea parece limpar todo o sistema de pensamento morto. Todo aquele que tem que atuar no momento presente para evitar um acidente conhece muito bem o sentimento de integração e clareza que acompanha a salvação de si mesmo. O mecanismo de luta foi seriamente atrofiado na vida moderna e precisa ser regenerado para a sobrevivência animal. Talvez a crescente delinqüência/passividade de nossas crianças devesse ser buscada, ao menos em parte, na aberração dessa liberação natural e fisiológica (instrumento de sobrevivência). A oficina de teatro como a atividade de esporte, exige resposta física espontânea podendo oferecer o exercício do equipamento de luta/vôo e fortalecer o comportamento cotidiano e futuro.

Medo de Participação

Mesmo no nível mais simples da opção entre jogar ou não jogar, a liberdade de escolha é respeitada nas oficinas. No entanto, um aluno que está exercendo esse direito de não jogar pode estar com medo da participação. A contagem aleatória para formar os times quase sempre "joga os jogadores na piscina", fazendo com que joguem antes que tenham tempo de tomar fôlego. Um aluno que não quer jogar, deve ser observado já que o medo pode ser minimizado e uma eventual participação possa ser encorajada. Se um jogador se recusa a jogar durante o jogo, experimente dar a instrução: *Ajude seu parceiro que não está jogando!*. Nunca chame os jogadores pelo nome. A partir da incerteza sobre qual jogador não está jogando, nasce o acordo de grupo.

Memorização (Informação)

Embora a memorização e troca de informação sejam instrumentos necessários, não deveriam ser confundidas com aprendizagem. Se a memorização de informação fosse o único objetivo, os alunos saberiam apenas aquilo que já é conhecido.

Moralidade (Valores)

As crianças que foram minhas alunas em 1938* diziam: *Professora, você não é um ladrão (mentiroso, canalha, trapaceiro) enquanto não for pego.* Essa moralidade delinqüente parece ter permeado toda nossa cultura. O ensino de valores é tido como parte do trabalho de educação. No entanto, umas poucas horas vendo televisão faz com que reconheçamos que a prática de violência, esperteza, manipulação, roubo e "pisar nos outros" são cultivados como valores reinantes em nossa cultura. Quando uma sociedade é fragmentada e não trabalha como um todo para produzir valores, como pode um professor solitário fazê-lo aqui e acolá? Os jogos teatrais não buscam inspirar comportamento moral *adequado* (bom/mau), mas sim libertar cada indivíduo para sentir a sua própria natureza e a de seus parceiros – espera-se que a partir dessa experiência a moralidade verdadeira, *o amor pelo próximo* possa nascer.

Mostrar, Não Contar! Fisicalização

Mostre! Não conte! é outra frase de instrução. *Mostrar* é *fisicalização* – tornar objetos, relacionamentos, sentimentos etc. físicos – e permitir que aquilo que está acontecendo emerja e seja revelado. *Contar* é falar sobre o que está acontecendo em vez de deixar que aconteça. Diálogo é permitido na medida em que é necessário e não deve ser confundido com *contar*. Uma excelente frase de instrução para ajudar os jogadores a fisicalizar é *Tire da cabeça, coloque no corpo, no espaço!*

Objetivos (Início/Fim/Início)

Pense nos objetivos como inícios, que sempre se estendem para novos iníçios.

Olhar-Ver

Uma árvore é uma árvore antes que você pense que você pode ver uma árvore.

* Viola Spolin matriculou-se na Recrutional Trainning School dirigida na Chicago's Hull House por Neva Boyd. O contato com o trabalho dessa educadora exerceu uma influência decisiva na visão de Spolin acerca do jogo e da educação. Por indicação de Boyd, Spolin foi supervisora em Chicago do Work Progress Administration's Recretional Project (WPA) que, integrado à política do New Deal do presidente Roosevelt buscava combater a recessão economica e seus efeitos através de aulas de arte e artesanato para trabalhadores pobres. Foi nesse trabalho que Spolin percebeu a necessidade de um sistema de treinamento teatral que fosse de fácil entendimento e que pudesse superar as barreiras culturais e étnicas. Baseando-se no seu treinamento com Boyd, desenvolveu o que seria chamado depois de Theatre Games (Jogos Teatrais). (N. da T.)

(Suas idéias preconcebidas sobre a árvore.)

Ver é a parte negligenciada de olhar. *Desperte sua habilidade de ver!* Consulte as fichas de jogos teatrais que contêm Áreas de Experiência.

Orgânico

Um ser integrado em um ambiente integrado desenvolvido por meio do jogo produz resposta orgânica. Na experiência orgânica, a natureza é revelada!

Ouvir-Escutar

Escutar é a parte negligenciada de ouvir. Ao enfatizar o escutar nos jogos teatrais, (ouvir/escutar) colocamos a responsabilidade para o escutar sobre aquele que quer/necessita ser ouvido[7].

Palavras (Sons, Fatos, Informação, Símbolos)

Eu digo para minha professora o que ela quer ouvir, assim ela me deixa em paz. Palavras podem dizer o que você quer ouvir e podem esconder o que você necessitaria saber. Procure absorver a mensagem real e não as palavras que estão em seu lugar. Deixe que as palavras sejam sons que precisam ser ouvidos – ativadores – não apenas gravações, rótulos e informação usada em lugar de encontro, diálogo, contato. Os significados das palavras devem penetrar e ativar o ouvinte, o escritor, o leitor.

Parceria

Durante as oficinas, o aluno/professor e o professor/aluno devem estar abertos para dar e receber parceria, o direito à pergunta e à resposta. Pela parceria, as habilidades individuais podem variar muito, mas todos estão dando e tomando, jogando com igualdade. Todos, alunos/professores e professores/alunos unidos enfrentam o desconhecido.

Passividade (Agressão Piegas, Escondida)

Passividade é uma resposta ao autoritarismo. Passividade é desistência de ação responsável, deixando que outros pensem por você. A pessoa medrosa seduz outra a agir. Essa atitude indefesa provoca o domínio dos outros. Reconheça a atitude passiva! Quaisquer que sejam as razões clínicas ou experiências anteriores, com o tempo, a prática de jogos teatrais ajudará todos os alunos. Confie em si

7. Ver Apêndice 13 que contém exercícios/jogos para *Ouvir-Escutar*.

mesmo. Confie nos parceiros. Interrompa desvios. Tome decisões. Inicie ações. Assuma riscos. Procure a liberdade!

Paternalismo (Autoritarismo Oculto)

A menos que você, o professor, participe do jogo com o aluno, estará paternalizando! Jogue! Não tenha medo de perder sua dignidade, seu controle ou sua posição. Todos são parceiros de jogo.

Perguntas Ansiosas. (Medo de Assumir Responsabilidade, Medo de Assumir Posições, Medo da Independência)

O medo não é trivial. Aprenda a reconhecer questões de ansiedade como medo e terror *Como quer que eu faça?* Perguntas ansiosas colocam o resultado da ação sobre o outro *Foi isso o que você me disse!* Se aparecerem perguntas ansiosas nos jogos teatrais, experimente o seguinte:

1. Peça gentilmente que o jogador repita a pergunta tantas vezes quanto necessário até que você e os outros encontrem as repostas possíveis. *Deixe que a pergunta seja respondida muitas outras vezes.*
2. Repita brevemente as regras. Explicações pormenorizadas atraem muitas outras perguntas ansiosas Você, coordenador, está ansioso? Está "jogando mais lenha na fogueira"?
3. Inicie o jogo. Lembre-se que fazer as contagens dos times antes de apresentar um novo jogo dá início ao jogo antes que os jogadores se dêem conta. Jogar dissolve o medo, a ansiedade.
4. Respeite o medo! Mas não tenha medo do medo!

Período de Tempo

Período de tempo é controle e ambivalência do passado (Eu deveria ou não?), planejamento etc., para entrar e dissipar o momento – o espontâneo. Não há tempo para pensar sobre o jogo – o jogador joga.

Permissividade (Liberdade Fingida)

Permissividade é desistir da responsabilidade pela nossa parte em casa, na vizinhança, na sala de aula etc. ou procurar colocar-nos na posição de nunca assumir um erro. *Eles estão livres para fazer o que querem; não é culpa minha!* Observe os controles sutis que estão escondidos na permissividade e reconheça que o professor permissivo, ao dar com uma das mãos e retirando com a outra, nunca deixa na realidade o processo fluir. Precaução: não confunda liberdade com licença. Se os alunos estiverem testando a atmosfera anti-autoritária da oficina de Jogos Teatrais, experimente dizer para os jovens autoritários: *Não queiram tomar vantagem de mim só porque são pequenos!*

Potencialidade (Todo Momento é o Mais Importante de sua Vida!)

Potencialidade não é futuro. Potencialidade é *agora*. Potencialidade pode ser experimentada a cada momento. Atualize sua potencialidade a cada minuto. Potencialidade, como todo organismo vivo, deve ser alimentada para crescer, não para algum vago momento no futuro, mas no futuro imediato, o próximo passo. Agora! Nenhum momento é sem importância. Todo momento pode ser o mais importante de sua vida!

"Preste Atenção!"

Prestar atenção para o quê? O que você e seus alunos esperam?

Processo (Movimento, Mudança)

Processo, como o fogo, queima a crosta, as camadas de defesa que nos impedem de dar e tomar. O processo é o objetivo e o objetivo é processo sem fim.

Psicodrama

Representar problemas pessoais em uma atmosfera terapêutica; desempenho de papéis. Psicodrama pode invadir a privacidade dos jogadores. Durante as oficinas não é necessário utilizar o sofrimento pessoal para o jogo teatral.

Realização

Mude a palavra realização para realizar (trabalhando, movendo, mudando) e aproxime-se mais do sentido de realização.

Relação/Relacionamento

Todo relacionamento se torna estático, transformado em desempenho de papéis se a relação for perdida. Relacionamento é algo consolidado; relação é uma força em movimento – vendo, ouvindo, percebendo. Os jogos de *Transformação* ajudam os jogadores a entender esse ponto.

Responsabilidade

Sendo mestre de nosso próprio destino[8], damos uma contribuição pessoal para um projeto, comunitário ou coletivo, em vez do cumprimento do dever para com uma autoridade.

Respostas/Solução de Problemas

Não há maneira certa ou errada para solucionar um problema na oficina; existe apenas uma maneira – a busca! Quantas pessoas foram torturadas, ridicularizadas e exiladas por não darem a resposta *correta?* Respostas mudam e se alteram com o tempo. Seja consciente do livro de respostas.

Rótulos

Evite rótulos; eles são muitas vezes utilizados em lugar do pensamento. Saber os nomes das coisas e não saber nada a respeito delas não faz com que os jogadores façam descobertas e investigações pessoais.

Saltos Inexplicáveis

Em uma oficina de uma hora por semana, observou-se, após um período de cinco semanas, que um garoto hispano-americano bastante bravo, de seis anos, que tinha limitações de linguagem, recusou-se a entrar nas atividades da oficina durante as primeiras semanas, exceto no jogo *Espelho* (A15). Na quinta semana, essa criança, que deve ter levado um bom tempo ponderando sobre a bola invisível e o Espelho, trouxe uma bola real. O coordenador propôs um jogo de bola envolvendo todas as crianças no grupo como aquecimento. Essa criança juntou-se ao grupo jogando de coração aberto pela primeira vez. Depois da oficina, pegou a mão da professora e, ao atravessar o pátio da escola, apontou e disse *Olhe! Veja o reflexo das nuvens na água!* Sem discussão, o coordenador e a criança sabiam que esse primeiro vôo poético estava conectado com aquilo que havia acontecido antes no Jogo Teatral. Como explicá-lo?

Saúde (Como Pode Afetar o Aprendizado)

Muitas respostas lentas, fadiga e falta de interesse na sala de aula podem ser devido à falta de nutrição. Isso pode ser igualmente verdadeiro para os bem-nutridos. O nutricionismo produziu uma literatura impressionante sobre esse assunto importante. Embora você possa fazer pouco pelos subnutridos, a consciência sobre o problema pode ajudar. Boa saúde para você, professor!

Talento (Criatividade)

As oficinas de jogos teatrais irão tocar o talento natural que existe em cada um. Por isso todos dão um passo gigantesco em direção ao gênio que espera por ser despertado.

Tempo Presente (Agora! Presença! Veja a Bola!)

Não pense no tempo presente como tempo cronológico considerando como um momento em que todos estão mutuamente engajados em uma experiência cujo resultado é ainda desconhecido. *Deixe que o momento o preencha!* Jogos tradicionais quando livres de competição e egocentrismo oferecem o momento presente. *Caminhada no Espaço* (Apêndice 2), *Espelho* (Apêndice 4) e os jogos de *Transformação* (Apêndice 6) desenvolvem consciência e firmeza em relação ao momento vivo.

Trabalho

Jogos teatrais na sala de aula não são frivolidades. *A experiência de jogo pode preparar a pessoa para os propósitos de outras atividades, pois o jogo verdadeiro cria o incentivo para usar nossas melhores habilidades*[9].

"Um Minuto!"

Quando é dada a instrução: *Mais um minuto para terminar o jogo!* não significa que se deseja que a cena termine, e sim ajudar os jogadores a encontrar, manter ou intensificar o FOCO.

Viajando

Um novo pensamento necessita de um novo espaço. Momentos insuspeitados, de desequilíbrio comuns no jogo teatral por meio do FOCO oferecem oportunidades para fazer com que os jogadores viajem para um novo espaço.

8. Ver Acordo de Grupo, p. 41.

9. Neva Boyd, *Play and Game Theory in Group Work*, Nova York, Dover, 1945, p. 86.

PARTE III

A seqüência de jogos conforme está descrita nas fichas (A1 até C54) podem ser utilizadas como estrutura de uma série completa e coesa de oficinas de jogos teatrais. Mas o *Fichário* também foi destinado a ser flexível – os jogos podem ser seqüenciados de formas variadas para ir ao encontro de necessidades instrucionais específicas. A Parte III deste Fichário oferece alguns direcionamentos para novas seqüências, especialmente para oficinas de jogos teatrais para crianças de Ensino Fundamental. As Áreas de Experiência que estão listadas na ficha para cada jogo estão aqui combinadas de forma que se você quiser fazer uma oficina ou uma série de oficinas sobre Movimento Físico e Expressão ou Comunicando através de Palavras, por exemplo, encontrará uma listagem de jogos que se relacionam com essas áreas.

ESBOÇANDO OFICINAS PARA IR AO ENCONTRO DE NECESSIDADES ESPECÍFICAS

Um jogo é uma estrutura operacional (trampolim) para manter o jogador jogando. Existem ao menos três níveis no jogo e provavelmente muitos mais.

Nível 1 – Participação: interação e envolvimento, *prazer e jogos*.

Nível 2 – Solução de problemas: desenvolvimento de habilidades físicas, mentais, perceptivas (instrumentos).

Nível 3 – Ação catalisadora: possibilidade de contato espontâneo, área X individual (para além do aparente – indefinido).

Utilize as três áreas acima como seus guias para adaptar o *Fichário*. Jogar em qualquer um desses níveis é válido.

Nível 1: Participação

Os jogos teatrais são adequados a todas as faixas etárias e origens. Quando necessário, no entanto, o jogo deveria ser modificado ou alterado para ir ao encontro de limitações de tempo, espaço, limites físicos, privações de saúde, medos etc. Não há padrões estabelecidos para isso. Experimente no início ser fiel à apresentação nas fichas. Qualquer alteração ou mudança deveria surgir espontaneamente a partir do jogo, quando necessário.

Uma variação de *Construindo uma História* (A76) foi desenvolvida espontaneamente em função de uma menina de sete anos que não conseguia falar. Ao ser chamada para continuar a história, a única resposta da criança foi um som assustado, quase inaudível. Imediatamente as regras foram alteradas para incluir essa criança: pediu-se a todos no círculo para que fizessem um som baixinho quando chegasse a sua vez. Sentindo-se incluída, a criança libertou-se do medo e passou a ser capaz de responder ao jogo. Continuando a focar na liberdade da criança diante do medo de participar e seu crescente prazer e empenho, novas regras mais desafiadoras foram gradativamente acrescentadas (faça dois sons, três sons, uma palavra, duas palavras etc.). Enquanto as necessidades de uma criança foram dessa forma atendidas, o grupo todo participou com prazer e a criança nunca percebeu que ela era o foco de atenção, na medida em que a história foi rapidamente passada de um para outro. O pro-

fessor ficou tocado com a experiência, comentando depois com outro professor que *Sally participou pela primeira vez!*

Nível 2: Solução de Problemas

Cada jogo teatral traz intrinsecamente um problema que é enunciado no *Fichário* como FOCO. O jogo irá desenvolver as habilidades necessárias para solucionar o problema proposto. Sob o item *Áreas de Experiência* no final de cada ficha, algumas das áreas de habilidades exploradas são enunciadas em termos gerais. Definir rigidamente o conteúdo ou disciplina de cada jogo teatral destruiria: sua força vitalizante[1].

Construindo uma História (A76) pode ser utilizado para redação em sala de aula, mas isso não deve excluir sua utilidade como trabalho narrativo ou como um simples desvio da rotina de sala de aula. O *Jogo da Palavra # 1: Charadas* (B30) pode ser útil para dramatizações históricas, sociológicas, mas também para discussões e redações sobre problemas comunitários. *Vogais e Consoantes* (A73) tem enorme valor para leitura em voz alta e para classificar padrões de fala, mas seus alunos podem utilizá-lo como diversão durante o recesso. Deixe que as categorias de jogos atuem apenas como indícios para o professor/diagnosticador.

Nível 3: Ação Catalisadora

Avanço, assim como a criatividade, não pode ser programado. Procure manter os jogadores desequilibrados para surpreender o conhecimento espontâneo novo, dando a instrução para o inesperado durante todo jogo teatral – *Explore e Intensifique! Blablação! Contato!* etc[2]. Nenhum jogo teatral trará ótimos resultados para todos os jogadores. Se as oficinas não estiverem sensibilizando alguns jogadores, procure novos jogos teatrais que o façam.

1. Ver Apêndices, para esclarecimentos nessa área, p. 75.
2. Ver *A Platéia Dirige* (C54).

OFICINAS DE JOGOS TEATRAIS PARA O ENSINO FUNDAMENTAL

Faixa etária e origem não devem limitar o prazer com o jogo teatral. Apresentados em termos de seu próprio nível de experiência, os jogos teatrais da seção A foram experimentados com as crianças mais pequenas. As seguintes sugestões podem ser úteis para professores de Ensino Fundamental.

1. Não trabalhe com o exercício da *Exposição* (A1) que poderá ser introduzido mais tarde.

2. Jogue os jogos tradicionais que há no *Fichário* (Apêndice 12) e outros que você conheça com muita freqüência[1].

3. Caso esteja relutando em pedir que os jogadores experimentem a caminhada pela substância do espaço, introduza o espaço pedindo aos jogadores para nomearem a substância à sua volta na sala. Deixe que os jogadores a denominem como *ar*, *oxigênio*, *sala, atmosfera* ou o que for, dizendo apenas que na oficina de jogos teatrais nós a chamamos de *substância do espaço* e que é possível atravessá-la caminhando e/ou descobrindo objetos para jogar.

4. Antes de apresentar os jogos com objeto no espaço como *Jogo de Bola #1 e #2* (A9 e A10) e *Jogo da Trapaça* (A11) você poderá preferir que os jogadores passem uma bola real de um para o outro no círculo. Tenha equipamentos de playground à mão na sala de aula para jogar se o tempo o permitir*.

5. Repita os jogos de *Espelho* (Apêndice 4) freqüentemente. Daí pode resultar uma forte ligação de um jogador com outro.

6. Veja o Comentário de Onde, Quem, O Quê[2] para introduzir termos teatrais para as crianças de Ensino Fundamental.

7. Crianças mais jovens são beneficiadas com a utilização de adereços reais. *Baú Cheio de Chapéus* (B12), *Jogo da Palavra #1 e #2* (B30 e B31), *Quem Está Batendo? #1* (A95), *Quem Está Batendo? #2* (B33), *Bonecos* #2 (B37), *Efeitos Sonoros Vocais* (C34) e *Dublagem* (C39) podem promover experiências teatrais valiosas para as crianças.

1. Consulte a lista de livros de jogos tradicionais, p. 36.

* Spolin refere-se aqui a objetos que promovem atividades lúdicas como bolas, petecas, cordas, dados etc. (N. da T.)

2. Ver *supra*, p. 47.

8. Segue uma seqüência de jogos teatrais para as primeiras séries do Ensino Fundamental. De forma alguma rígida, essa ordem pode tornar o material mais acessível para crianças menores. As decisões finais sobre a oficina cabem ao experiente professor de classe.

Nova Seqüência de Jogos Teatrais para o Ensino Fundamental

Passa-Passa Gavião A5
Sentindo o Eu com o Eu A2
Ouvindo o Ambiente A3
Extensão da Audição A4
Quem Iniciou o Movimento? A13
Três Mudanças A14
Espelho A15
Quem é o Espelho? A16
Siga o Seguidor #1 A17
Caça-Gavião A18
Tocar – Ser Tocado A32
Jogo de Identificação de Objetos A29
Jogo da Bola #1 A9
Jogo da Bola #2 A10
Jogo da Trapaça A11
Cabo de Guerra A12
Sentindo o Eu com o Eu A19
Corrida de Índios A65
Extensão da Visão A20
Penetrando Objetos A21
Corrida de Corda A43
Pular Corda A22
Playground #1 A23
Playground #2 A24
Três Mocinhos de Europa A36
O Que Estou Comendo? Cheirando? Ouvindo? A37
É Mais Pesado quando Está Cheio A38
Dificuldade com Objetos Pequenos A39
Jogo dos Seis Nomes A50
Construindo uma História A76
Construindo uma História: Congelar a Palavra no Meio A79
Exposição A1
Parte do Todo #1: Objeto A25
Parte do Todo #2 A26
Envolvimento com Objetos Grandes A27
Preso A28
Não-Movimento: Aquecimento A30
Não-Movimento: Caminhada A31
Substância do Espaço A33
Moldando o Espaço A34
Transformação de Objetos A35
Fisicalizando um Objeto A41
Envolvimento em Duplas A42
Ruas e Vielas A44
Ruas e Vielas: Variantes A45
(continue com a ordem numérica de acordo com as fichas)

APÊNDICES

Para o professor que deseja seguir um tema específico nas oficinas ou introduzir jogos teatrais para conteúdos curriculares existentes, os seguintes apêndices são ofertados. Compartimentar habilidades físicas e mentais é artificial. As Áreas de Experiência e categorias no Apêndice são limitadoras. Não deixe que elas o limitem!

Muitas habilidades sensoriais, físicas, vocais criativas são interrompidas. Elas precisam ser redescobertas para as necessidades da vida diária. No entanto, as habilidades em si não é o que perseguimos na oficina de jogos teatrais. Se as necessidades curriculares ou temas específicos distanciam do *jogo*, você está no caminho errado. Os jogos teatrais permitem que os alunos criem suas próprias experiências e tornem-se donos de seu próprio destino.

Jogar unifica e aprimora o instrumento de corpo/mente como um todo. Permitindo o confronto consigo mesmo e com os outros. Um ser humano único caminha galgando novos degraus na vida onde vemos, ouvimos, cheiramos, tocamos, pensamos, comunicamos, trabalhamos, vivemos, somos! Os jogos teatrais podem intensificar e alertar a percepção, servindo às necessidades curriculares. *O artista [ator] capta e expressa um mundo que é físico. Transcende o objeto – mais do que informação e observação acuradas, mais do que o objeto físico em si. Mais do que os olhos podem ver*[1].

1 Parte do Todo

Parte do Todo: Interação

Jogo de Bola # 1 A9 e A40
Jogo de Bola #2 A10
Jogo da Trapaça A11
Cabo de Guerra A12
Pular Corda A22
Playground #1 A23

1. Ver *Improvisação para o Teatro*, p. 14.

Playground #2 A24
Envolvimento em Duplas A42
Parte do Todo #3: Profissão A67
Parte do Todo #4 A68
Exercício do Onde B8
Jogo do Onde B9
Efeitos Sonoros Vocais C34
Saídas e Entradas C51

Parte do Todo: Ligação

Espelho A15
Siga o Seguidor #1 A17
Siga o Seguidor #2 A49
Contato C17
Dublagem C39

Parte do Todo: Interdependência

Parte do Todo #1: Objeto A25
Parte do Todo #2 A26
O Objeto Move os Jogadores A46
Acrescentar uma Parte A47
Envolvimento em Três Partes ou Mais A48
Onde com Ajuda B41
Onde com Obstáculos B42
Onde com Ajuda – Obstáculo B43
Eco C33

2 Caminhada no Espaço

Sentindo o Eu com o Eu A2 e A19
Caminhada no Espaço #1 A6
Caminhada no Espaço #2 A7
Caminhada no Espaço #3: Esqueleto A8
Não-Movimento: Aquecimento A30
Não-Movimento: Caminhada A31
Câmera Lenta – Pegar e Congelar A56
Caminhada Cega no Espaço B51

3 Objeto no Espaço

Jogo de Bola #1 A9 e A40
Jogo de Bola #2 A10
Jogo da Trapaça A11
Cabo de Guerra A12
Pular Corda A22
Playground #1 A23
Playground #2 A24
Envolvimento com Objetos Grandes A27
Preso A28
Substância do Espaço A33
Moldando o Espaço A34
Transformação de Objetos A35
Três Mocinhos de Europa A36
É Mais Pesado Quando Está Cheio A38
Dificuldade com Objetos Pequenos A39
Fisicalizando um Objeto A41
Envolvimento em Duplas A42
O Objeto Move os Jogadores A46
Acrescentar uma Parte A47
Envolvimento em Três Partes ou Mais A48
Espelho com Penetração #1 A51
Conversação com Envolvimento A57
Encontrando Objetos no Ambiente Imediato A84
Blablação: Vender A86
Demonstração do Onde B2
Onde #1: Construindo um Ambiente/ Cenário B3
Onde #2: Construindo um Ambiente/ Cenário B4
Exercício do Onde B8
Jogo do Onde B9
Onde Através de Três Objetos B25
Mostrando Quem Através de um Objeto B35
Envolvimento com o Ambiente Imediato B39
Exploração de Ambiente Amplo B40
Onde com Ajuda B41
Onde com Obstáculos B42
Onde com Ajuda – Obstáculo B43
Onde Especializado B44
Começo e Fim com Objetos B48
Onde com Atividade Não-Relacionada B49
Onde sem Mãos B50
Modificando a Emoção C31
Onde com Adereços de Cena C32
Verbalização do Onde – Parte II C41
Cego Avançado C43

4 Refletindo

Espelho/Siga o Seguidor

Espelho A15
Siga o Seguidor #1 A17
Moldando o Espaço A34
Siga o Seguidor #2 A49
Espelho com Penetração #1 A51
Fala Espelhada #1 A52
Dar e Tomar B6
Blablação: Ensinar B10
Blablação Intérprete #1 B17
Blablação Intérprete #2 B18
Espelho com Penetração #2 B19
Fala Espelhada #2 B20
Efeitos Sonoros Vocais com Onde, Quem e O Quê C35
Dublagem C39
Convergir e Re-dividir C47
Trocando de Lugares C48
Transformação de Relacionamento C53

Reconhecimento Espontâneo ao Refletir

Quem é o Espelho? A16

5 Estímulos Múltiplos

Jogos com Estímulos Múltiplos

Quanto Você Lembra? A90
Conversação em Três Vias A91
Escrever em Três Vias A92
Desenhar em Três Vias A93
Debate em Contraponto #1 C10
Debate em Contraponto #2 C11
Debate em Contraponto #3 C12

Seleção Espontânea

Jogo do Desenho A60

6 Transformação

Jogos de Transformação

Transformação de Objetos A35
Debate em Contraponto #2 C11
Debate em Contraponto #3 C12
Transformação de Relacionamento C53

7 Teatro

Teatro: Orientação Inicial para o Onde (Cenário e/ou Ambiente)

Envolvimento com Objetos Grandes A27
Preso A28
Acrescentar uma Parte A47

Teatro: Orientação Inicial para o Quem (Personagem e/ou Relacionamento)

Que Idade Tenho? A61
Que Idade Tenho? Repetição A62

Teatro: Orientação Inicial para o Quê (Atividade)

Parte do Todo #2 A26
Envolvimento em Três Partes ou Mais A48

Teatro: Onde (Cenário e/ou Ambiente)

Que Horas São? #1 A63
Exercício do Tempo #1 A64
Encontrando Objetos no Ambiente Imediato A84
Demonstração do Onde B2
Onde #1: Construindo um Ambiente/ Cenário B3
Onde #2: Construindo um Ambiente/ Cenário B4
Plantas Baixas e Direções de Cena B7
Exercício do Onde B8
Jogo do Onde B9
Onde: Blablação B11
Seleção Rápida para o Onde #1 B23
Seleção Rápida para o Onde #2 B24
Onde Através de Três Objetos B25
Que Horas São? #2 B27
Exercício do Tempo #2 B28
Mostrar o Onde sem Objetos B29
Envolvimento com o Ambiente Imediato B39
Exploração de Ambiente Amplo B40
Onde com Ajuda B41
Onde com Obstáculos B42
Onde com Ajuda – Obstáculo B43
Onde Especializado B44
Onde com Atividade Não-Relacionada B49
Onde sem Mãos B50
O Que Está Além: Onde C7
Onde com Adereços de Cena C32
Efeitos Sonoros Vocais C34
Verbalização do Onde – Parte I C40
Verbalização do Onde – Parte II C41
Cego Avançado C43

Teatro: Quem (Personagem e/ou Relacionamento)

O Que Faço para Viver A66
Parte do Todo #3: Profissão A67
Parte do Todo #4 A68
Quem Sou Eu? A98
Jogo do Quem B21
Mostrando Quem Através de um Objeto B35
Movimento Rítmico B45
Irritação Física #1 C24
Irritação Física #2 C25
Hábitos e Tiques Nervosos C26
Sustente! #1 C27
Sustente! #2 C28
Músculo Tenso C29
Modificando a Emoção C31
Tensão Silenciosa C52
Transformação de Relacionamento C53

Teatro: O Quê (Atividade)

O Que Estou Comendo? Cheirando? Ouvindo? A37
É Mais Pesado Quando Está Cheio A38
Dificuldade com Objetos Pequenos A39
Fisicalizando um Objeto A41
Vendo um Esporte: Lembrança A59
Parte do Todo #3: Profissão A67
Blablação: Vender A86
Blablação: Incidente Passado A87
Blablação: Português A88
Começo e Fim com Objetos B48
Explorar e Intensificar C6
O Que Está Além: Atividade C8
O Que Está Além: Evento Presente C49
O Que Está Além: Acontecimento Passado ou Futuro C50

Teatro: Onde, Quem e O Quê

Quem Está Batendo? #1 A95
Trocando os Ondes B26
Quem Está Batendo? #2 B33
Cego B52

Teatro: Clareando o Quadro de Cena; Marcação Autodirecionada

Dar e Tomar B6
Afundando o Barco – Compartilhando o Quadro de Cena B13
Convergir e Re-dividir C47
Trocando de Lugares C48

Teatro: Figurinos

Baú Cheio de Chapéus B12

Teatro: Vinhetas

Baú Cheio de Chapéus B12
Jogo da Palavra #1: Charadas B30
Jogo da Palavra #2 B31
Quem Está Batendo? #2 B33
Bonecos #1 B36
Bonecos #2 B37
Automação B38
Movimento Rítmico B45
Sussurro de Cena C16
Contato C17
Onde com Adereços de Cena C32
Efeitos Sonoros Vocais C34
Efeitos Sonoros Vocais com Onde, Quem e O Quê C35
Dublagem C39
Deixando um Objeto em Cena C44
Enviando Alguém à Cena C45
Saídas e Entradas C51
Tensão Silenciosa C52
Transformação de Relacionamento C53

Teatro: Atuando com o Corpo Todo

Pés e Pernas #1 C18
Pés e Pernas #2 C19
Exercício para as Costas #1 C20
Exercício para as Costas #2 C21
Mãos C22
Partes do Corpo – Cena Completa C23

Teatro: Fisicalização da Emoção

Modificando a Emoção C31

Teatro: Efeitos de Som

Efeitos Sonoros Vocais C34
Efeitos Sonoros Vocais com Onde, Quem, O Quê C35

Teatro: Resposta Plena

Cego Avançado C43

Teatro: Movimento em Cena

Saídas e Entradas C51

Seletividade

Seleção Rápida para o Onde #1 B23
Seleção Rápida para o Onde #2 B24
Onde Através de Três Objetos B25

8 Linguagem

Jogos para Leitura

Jogo dos Seis Nomes A50
Espelho com Penetração #1 A51
Fala Espelhada #1 A 52

Conversação com Envolvimento A57
Relatando um Incidente Acrescentando Colorido A58
Jogo de Observação A69
Vendo o Mundo A71
Sílabas Cantadas A72
Vogais e Consoantes A73
Dar e Tomar: Leitura A75
Construindo uma História A76
Construindo uma História para Leitura A77
Fantasma A78
Construindo uma História: Congelar a Palavra do Meio A79
Construindo uma História a partir de Seleção Randômica de Palavras A80
Caligrafia Grande A81
Caligrafia Pequena A82
Caligrafia Cega A83
Jogo do Vocabulário A89
Quanto Você Lembra? A90
Escrever em Três Vias A92
Iluminando A97
Espelho com Penetração #2 B19
Fala Espelhada #2 B20
Jogo da Palavra #1: Charadas B30
Jogo da Palavra #2 B31
Quem Está Batendo? #2 B33

Silabação

Sílabas Cantadas A72
Construindo uma História: Congelar a Palavra do Meio A79

Padrões de Fala

Vogais e Consoantes A73

Palavras como Parte da História como um Todo

Construindo uma História a partir de Seleção Randômica de Palavras A80

Jogos com Caligrafia

Caligrafia Grande A81
Caligrafia Pequena A82
Caligrafia Cega A83

9 Comunicação

Comunicação: Agilidade Verbal

Passa-Passa Gavião A5
Caça-Gavião A18
Vogais e Consoantes A73
Chicotinho Queimado A96
Dar e Tomar B6
Diálogo Cantado B47
Aquecimento: Sussurro de Cena C15
Sussurro de Cena C16
Eco C33
Efeitos Sonoros Vocais C34
Efeitos Sonoros Vocais com Onde, Quem, O Quê C35
Dublagem C39
Convergir e Re-dividir C47

Comunicação: Familiaridade e Flexibilidade com Palavras

Jogo dos Seis Nomes A50
Espelho com Penetração #1 A51
Fala Espelhada #1 A52
Conversação com Envolvimento A57
Relatando um Incidente Acrescentando Colorido A58
Jogo de Observação A69
Vendo o Mundo A71
Sílabas Cantadas A72
Vogais e Consoantes A73
Construindo uma História A76
Fantasma A78
Construindo uma História: Congelar a Palavra do Meio A79
Construindo uma História a partir de Seleção Randômica de Palavras A80
Caligrafia Grande A81
Caligrafia Pequena A82
Caligrafia Cega A83
Encontrando Objetos no Ambiente Imediato A84
Jogo do Vocabulário A89
Conversação em Três Vias A91
Escrever em Três Vias A92
Iluminando A97
Espelho com Penetração #2 B19
Fala Espelhada #2 B20
Seleção Rápida para o Onde #1 B23
Seleção Rápida para o Onde #2 B24
Jogo da Palavra #1: Charadas B30
Jogo da Palavra #2 B31
Quem Está Batendo? #2 B33
Debate em Contraponto #1 C10
Debate em Contraponto #2 C11
Debate em Contraponto #3 C12
Contato C17
Irritação Física #1 C24
Irritação Física #2 C25
Construindo uma História com Subtons de Emoção C30
Verbalização do Onde – Parte 1 C40

Comunicação: Falando – Diálogo

Espelho com Penetração #1 A51
Fala Espelhada #1 A52
Conversação com Envolvimento A57
Vogais e Consoantes A73
Encontrando Objetos no Ambiente Imediato A84
Blablação: Português A88
Conversação em Três Vias A91
Iluminando A97
Blablação: Intérprete #1 B17
Blablação: Intérprete #2 B18
Espelho com Penetração #2 B19
Fala Espelhada #2 B20
Debate em Contraponto #2 C11
Debate em Contraponto #3 C12
Contato C17

Comunicação: Falando – Narrando

Relatando um Incidente Acrescentando Colorido A58
Vendo o Mundo A71
Construindo uma História A76
Construindo uma História: Congelar a Palavra do Meio A79
Construindo uma História com Subtons de Emoção C30
Verbalização do Onde – Parte 1 C40

Comunicação: Desenho

Jogo do Desenho A60
Desenhar em Três Vias A93

Comunicação: Sem Palavras

Blablação: Introdução A85
Blablação: Vender A86
Blablação: Incidente Passado A87
Blablação: Ensinar B10
Onde: Blablação B11
Blablação: Língua Estrangeira #1 B14
Blablação: Língua Estrangeira #2 B15
Blablação: Intérprete #1 B17
Blablação: Intérprete #2 B18

Comunicação: Ressonância na Fala

Dar e Tomar B6
Diálogo Cantado B47
Convergir e Re-dividir C47
Trocando de Lugares C48

10 Comunicação Não-Verbal

Mostrar, Não Contar

O Que Estou Comendo? Cheirando? Ouvindo? A37
É Mais Pesado Quando Está Cheio A38
Dificuldade com Objetos Pequenos A39

Fisicalizando um Objeto A41
Vendo um Esporte: Lembrança A59
Blablação: Vender A86
Blablação: Incidente Passado A87
Blablação: Português A88
Quem Sou Eu? A98
Blablação: Ensinar B10
Jogo do Quem B21
Trocando os Ondes B26

Jogos com Comunicação Não-Verbal

Jogo de Bola #1 A9
Jogo de Bola #2 A10
Jogo da Trapaça A11
Cabo de Guerra A12
Espelho A15
Quem é o Espelho? A16
Siga o Seguidor #1 A17
Pular Corda A22
Playground #1 A23
Playground #2 A24
Envolvimento com Objetos Grandes A27
Preso A28
Substância do Espaço A33
Moldando o Espaço A34
Transformação de Objetos A35
Três Mocinhos de Europa A36
O Que Estou Comendo? Cheirando? Ouvindo? A37
É Mais Pesado Quando Está Cheio A38
Dificuldade com Objetos Pequenos A39
Jogo de Bola #1 (repetição de A9) A40
Fisicalizando um Objeto A41
Envolvimento em Duplas A42
O Objeto Move os Jogadores A46
Acrescentar uma Parte A47
Envolvimento em Três Partes ou Mais A48
Siga o Seguidor #2 A49
Espelho com Penetração #1 A51
Fala Espelhada #1 A52
Encontrando Objetos no Ambiente Imediato A84
Blablação: Introdução A85
Blablação: Vender A86
Blablação: Incidente Passado A87
Blablação: Português A88
Quem Está Batendo? #1 A95
Demonstração do Onde B2
Onde #1: Construindo um Ambiente/ Cenário B3
Onde #2: Construindo um Ambiente/ Cenário B4
Dar e Tomar B6
Exercício do Onde B8
Jogo do Onde B9
Blablação: Ensinar B10
Onde: Blablação B11
Blablação: Língua Estrangeira #1 B14
Blablação: Língua Estrangeira #2 B15
Blablação: Intérprete #1 B17
Blablação: Intérprete #2 B18
Espelho com Penetração #2 B19
Fala Espelhada #2 B20
Onde Através de Três Objetos B25
Mostrando Quem Através de um Objeto B35
Envolvimento com o Ambiente Imediato B39
Exploração de Ambiente Amplo B40
Onde com Ajuda B41
Onde com Obstáculos B42
Onde com Ajuda – Obstáculo B43
Onde Especializado B44
Começo e Fim com Objetos B48
Onde sem Mãos B50
O Que Está Além: Onde C7
O Que Está Além: Atividade C8
Pés e Pernas #1 C18
Pés e Pernas #2 C19
Exercício para as Costas #1 C20
Exercício para as Costas #2 C21
Mãos C22
Partes do Corpo – Cena Completa C23
Modificando a Emoção C31
Onde com Adereços de Cena C32
Efeitos Sonoros Vocais com Onde, Quem, O Quê C35
Dublagem C39
Verbalização o Onde – Parte II C41
Cego Avançado C43
Convergir e Re-dividir C47
Trocando de Lugares C48

Tensão Silenciosa C52
Transformação de Relacionamento C53

11 Consciência Física e Movimento

Exploração do Movimento Corporal

Não-Movimento: Aquecimento A30
Não-Movimento: Caminhada A31
Câmera Lenta – Pegar e Congelar A56
Bonecos #1 B36
Bonecos #2 B37
Automação B38
Movimento Rítmico B45
Caminhada Cega no Espaço B51
Pés e Pernas #2 C19
Pés e Pernas #1 C18
Contato C17

Movimentos Físicos e Expressão

Sentindo o Eu com o Eu A2
Caminhada no Espaço #1 A6
Caminhada no Espaço #2 A7
Caminhada no Espaço #3: Esqueleto A8
Jogo de Bola #1 A9
Jogo de Bola #2 A10
Jogo da Trapaça A11
Cabo de Guerra A12
Sentindo o Eu com o Eu (Repetição A2) A19
Pular Corda A22
Playground #1 A23
Playground #2 A24
Não-Movimento: Aquecimento A30
Não-Movimento: Caminhada A31
Jogo de Bola #1 (Repetição de A9) A40
Câmera Lenta – Pegar e Congelar A56
Onde sem Mãos B50
Caminhada Cega no Espaço B51
Exercício para as Costas #1 C20
Exercício para as Costas #2 C21
Mãos C22
Partes do Corpo – Cena Completa C23
Irritação Física #1 C24
Irritação Física #2 C25
Hábitos ou Tiques Nervosos C26
Sustente! #1 C27
Sustente! #2 C28
Músculo Tenso C29

Percepção da Cabeça aos Pés

Vendo o Mundo A71

Percepção Corporal

Sentindo o Eu com o Eu A2
Sentindo o Eu com o Eu (Repetição A2) A19

Refinando e Intensificando a Consciência

Explorar e Intensificar C6

Jogos de Playground

Jogo de Bola #1 A9
Jogo de Bola #2 A10
Jogo da Trapaça A11
Cabo de Guerra A12
Pular Corda A22
Playground #1 A23
Playground #2 A24
Jogo de Bola #1 (Repetição de A9) A40

12 Jogos Tradicionais

Jogos Tradicionais

Passa-Passa Gavião A5
Caminhada no Espaço #3: Esqueleto A8
Quem Iniciou o Movimento? A13
Três Mudanças A14

Jogo dos Seis Nomes A50
Pegador – Pegador com Explosão A55
Jogo do Desenho A60
Corrida de Índios A65
Jogo de Observação A69
Eu Vou para a Lua A70
Sílabas Cantadas A72
Fantasma A78
Jogo do Vocabulário A89
Quanto Você Lembra? A90
Batendo A94
Iluminando A97

Caminhada Cega no Espaço B51

Jogos Tradicionais: Jogos Dramáticos

Três Mocinhos de Europa A36
Ruas e Vielas A44
Ruas e Vielas: Variantes A45
Chicotinho Queimado A96
Jogo da Palavra #1: Charadas B30
Jogo da Palavra #2 B31

13 Som e Fala

Jogos de Ouvir-Escutar

Ouvindo o Ambiente A3
Extensão da Audição A4
Fala Espelhada #1 A52
Relatando um Incidente Acrescentando Colorido A58
Eu Vou para a Lua A70
Sílabas Cantadas A72
Dar e Tomar: Aquecimento A74
Dar e Tomar: Leitura A75
Construindo uma História: Congelar a Palavra do Meio A79
Quanto Você Lembra? A90
Conversação em Três Vias A91
Batendo A94
Quem Está Batendo? #1 A95
Iluminando A97
Dar e Tomar B6
Fala Espelhada #2 B20
Quem Está Batendo? #2 B33
Caminhada Cega no Espaço B51
Cego B52
Explorar e Intensificar C6
Debate em Contraponto #3 C12
Sussurro de Cena C16
Construindo uma História com Subtons de Emoção C30
Eco C33
Efeitos Sonoros Vocais C34

Série de Blablação

Blablação: Introdução A85
Blablação: Vender A86
Blablação: Incidente Passado A87
Blablação: Português A88
Blablação: Ensinar B10
Onde: Blablação B11
Blablação: Língua Estrangeira #1 B14
Blablação: Língua Estrangeira #2 B15
Blablação: Intérprete #1 B17
Blablação: Intérprete #2 B15

Fluência Verbal e Qualidades Tonais

Blablação: Língua Estrangeira #1 B14
Blablação: Língua Estrangeira #2 B15
Diálogo Cantado B47

Resposta ao Som

Quem Está Batendo? #2 B33

Extensão do Som

Diálogo Cantado B47
Aquecimento: Sussurro de Cena C15

Exploração do Som

Eco C33

14 Tocar – Ser Tocado

Sentindo o Eu com o Eu A2
Caminhada no Espaço #1 A6
Caminhada no Espaço #2 A7
Caminhada no Espaço #3: Esqueleto A8
Sentindo o Eu com o Eu (Repetição A2) A19
Jogo de Identificação de Objetos A29
Tocar–Ser Tocado A32
Substância do Espaço A33
Moldando o Espaço A34
Transformação de Objetos A35
Caligrafia Cega A83
Espelho com Penetração #2 B19
Onde sem Mãos B50
Caminhada Cega no Espaço B51
Cego B52
Explorar e Intensificar C6
Contato C17
Cego Avançado C43

15 Os Sentidos

Jogos Sensoriais

Sentindo o Eu com o Eu A2
Ouvindo o Ambiente A3
Extensão da Audição A4
Caminhada no Espaço #1 A6
Caminhada no Espaço #2 A7
Caminhada no Espaço #3: Esqueleto A8
Quem Iniciou o Movimento? A13
Três Mudanças A14
Espelho A15
Quem é o Espelho? A16
Siga o Seguidor #1 A17
Caça-Gavião A18
Sentindo o Eu com o Eu (Repetição A2) A19
Extensão da Visão A20
Penetrando Objetos A21
Jogo de Identificação de Objetos A29
Não-Movimento: Aquecimento A30
Não-Movimento: Caminhada A31
Tocar – Ser Tocado A32
Substância do Espaço A33
Moldando o Espaço A34
Transformação de Objetos A35
Espelho com Penetração #1 A51
Fala Espelhada #1 A52
Visão Periférica A53
Aquecimento Básico A54
Câmera Lenta – Pegar e Congelar A56
Relatando um Incidente Acrescentando Colorido A58
Corrida de Índios A65
Jogo de Observação A69
Eu Vou para a Lua A70
Vogais e Consoantes A73
Dar e Tomar: Aquecimento A74
Dar e Tomar: Leitura A75
Construindo uma História A76
Construindo uma História para Leitura A77
Construindo uma História: Congelar a Palavra do Meio A79
Caligrafia Cega A83
Quanto Você Lembra? A90
Conversação em Três Vias A91
Batendo A94
Quem Está Batendo? #1 A95
Iluminando A97
Dar e Tomar B6
Fala Espelhada #2 B20
Quem Está Batendo? #2 B33
Onde sem Mãos B50
Caminhada Cega no Espaço B51
Cego B52
Explorar e Intensificar C6
Debate em Contraponto #3 C12
Sussurro de Cena C16
Contato C17
Construindo uma História com Subtons de Emoção C30
Eco C33
Efeitos Sonoros Vocais C34
Dublagem C39
Cego Avançado C43
Convergir e Re-dividir C47

16 Observação

Jogos de Olhar-Ver

Quem Iniciou o Movimento? A13
Três Mudanças A14
Espelho A15
Quem é o Espelho? A16
Siga o Seguidor #1 A17
Caça-Gavião A18
Extensão da Visão A20
Penetrando Objetos A21
Siga o Seguidor #2 A49
Espelho com Penetração #1 A51
Fala Espelhada #1 A52
Visão Periférica A53
Aquecimento Básico A54
Corrida de Índios A65
Jogo de Observação A69
Dar e Tomar: Aquecimento A74
Fala Espelhada #2 B20
Explorar e Intensificar C6

Jogos de Memória-Observação

Relatando um Incidente Acrescentando Colorido A58
Vendo um Esporte: Lembrança A59
Corrida de Índios A65
Jogo de Observação A69
Eu Vou para a Lua A70
Vendo o Mundo A71

17 Tempo Presente/ Aqui, Agora!

Sentindo o Eu com o Eu A2
Caminhada no Espaço #1 A6
Caminhada no Espaço #2 A7
Caminhada no Espaço #3: Esqueleto A8
Espelho A15
Quem é o Espelho? A16
Siga o Seguidor #1 A17
Não-Movimento: Caminhada A31
Transformação de Objetos A35
Siga o Seguidor #2 A49
Espelho com Penetração #1 A51
Câmera Lenta – Pegar e Congelar A56
Dar e Tomar B6
Blablação: Ensinar B10
Blablação: Intérprete #1 B17
Blablação: Intérprete #2 B18
Espelho com Penetração #2 B19
Fala Espelhada #2 B20
Caminhada Cega no Espaço B51
Debate em Contraponto #1 C10
Debate em Contraponto #2 C11
Debate em Contraponto #3 C12
Efeitos Sonoros Vocais com Onde, Quem, O Quê C35
Dublagem C39
Convergir e Re-dividir C47
Trocando de Lugares C48
Transformação de Relacionamento C53

18 Aquecimentos

Aquecimentos Silenciosos

Sentindo o Eu com o Eu A2
Ouvindo o Ambiente A3
Extensão da Audição A4
Caminhada no Espaço #1 A6
Caminhada no Espaço #2 A7
Caminhada no Espaço #3: Esqueleto A8
Três Mudanças A14
Sentindo o Eu com o Eu (Repetição A2) A19
Extensão da Visão A20
Penetrando Objetos A21
Jogo de Identificação de Objetos A29
Não-Movimento: Aquecimento A30
Não-Movimento: Caminhada A31
Tocar – Ser Tocado A32
Jogo dos Seis Nomes A50
Visão Periférica A53

Aquecimento Básico A54
Jogo da Observação A69
Eu Vou para a Lua A70
Silabas Cantadas A72
Fantasma A78
Caligrafia Grande A81
Caligrafia Pequena A82
Caligrafia Cega A83
Jogo de Vocabulário A89
Batendo A94
Iluminando A97
Cego B52

Aquecimentos Ativos

Passa-Passa Gavião A5
Jogo de Bola #1 A9
Jogo de Bola #2 A10
Jogo da Trapaça A11
Cabo de Guerra A12
Quem Iniciou o Movimento? A13
Caça-Gavião A18
Pular Corda A22
Playground #2 A24
Três Mocinhos de Europa A36
Jogo de Bola #1 (Repetição de A9) A40
Corrida de Cordas A43
Ruas e Vielas A44
Ruas e Vielas: Variantes A45
Jogo do Desenho A60
Corrida de Índios A65
Dar e Tomar: Aquecimento A74
Chicotinho Queimado A96
Aquecimento: Sussurro de Cena C15

Aquecimentos Vocais

Aquecimento: Sussurro de Cena C15

Revigoramento

Aquecimento Básico A54

19 Demonstrações

Demonstrações de Direções de Cena

Plantas Baixas e Direções de Cena B7

Demonstrações do Foco

Exposição A1

20 Jogos Repetidos

A2 *Sentindo o Eu Com o Eu*, repetido como A19
A6 *Caminhada no Espaço #1*, repetido como C2
A7 *Caminhanhada no Espaço #2*, repetido como C3
A8 *Caminhada no Espaço #3: Esqueleto*, repetido como C4
A9 *Jogo de Bola #1*, repetido como A40
A12 *Cabo de Guerra*, repetido como B34
A17 *Siga o Seguidor #1*, repetido como C38
A54 *Aquecimento Básico*, repetido como B1 e C1
A60 *Jogo do Desenho*, repetido como B22
A73 *Vogais e Consoantes*, repetido como B46 e C14
A74 *Dar e Tomar: Aquecimento*, repetido como B5
A88 *Blablação: Português*, repetido como B16
A95 *Quem Está Batendo? #1*, repetido como B32
A97 *Iluminando*, repetido como C9
B6 *Dar e Tomar*, repetido como C46
B11 *Onde: Blablação*, repetido como C37
B20 *Fala Espelhada #2*, repetido como C36
B30 *Jogo da Palavra #1: Charadas*, repetido como C5

B47 *Diálogo Cantado*, repetido como C13

B51 *Caminhada Cega no Espaço*, repetido como C42

21 Listagem Numérica dos Jogos

A1 *Exposição*
A2 *Sentindo o Eu com o Eu*
A3 *Ouvindo o Ambiente*
A4 *Extensão da Audição*
A5 *Passa-Passa Gavião*
A6 *Caminhada no Espaço #1*
A7 *Caminhada no Espaço #2*
A8 *Caminhada no Espaço #3: Esqueleto*
A9 *Jogo de Bola #1*
A10 *Jogo de Bola #2*
A11 *Jogo da Trapaça*
A12 *Cabo de Guerra*
A13 *Quem Iniciou o Movimento?*
A14 *Três Mudanças*
A15 *Espelho*
A16 *Quem é o Espelho?*
A17 *Siga o Seguidor #1*
A18 *Caça-Gavião*
A19 *Sentindo o Eu com o Eu*
A20 *Extensão da Visão*
A21 *Penetrando Objetos*
A22 *Pular Corda*
A23 *Playground #1*
A24 *Playground #2*
A25 *Parte do Todo #1: Objeto*
A26 *Parte do Todo #2*
A27 *Envolvimento com Objetos Grandes*
A28 *Preso*
A29 *Jogo de Identificação de Objetos*
A30 *Não-Movimento: Aquecimento*
A31 *Não-Movimento: Caminhada*
A32 *Tocar – Ser Tocado*
A33 *Substância do Espaço*
A34 *Moldando o Espaço*
A35 *Transformação de Objetos*
A36 *Três Mocinhos de Europa*
A37 *O Que Estou Comendo? Cheirando? Ouvindo?*
A38 *É Mais Pesado Quando Está Cheio*
A39 *Dificuldade com Objetos Pequenos*
A40 *Jogo de Bola #1*
A41 *Fisicalizando um Objeto*
A42 *Envolvimento em Duplas*
A43 *Corrida de Cordas*
A44 *Ruas e Vielas*
A45 *Ruas e Vielas: Variantes*
A46 *O Objeto Move os Jogadores*
A47 *Acrescentar uma Parte*
A48 *Envolvimento em Três Partes ou Mais*
A49 *Siga o Seguidor #2*
A50 *Jogo dos Seis Nomes*
A51 *Espelho com Penetração #1*
A 52 *Fala Espelhada #1*
A53 *Visão Periférica*
A54 *Aquecimento Básico*
A55 Pegador – Pegador com Explosão
A56 *Câmera Lenta – Pegar e Congelar*
A57 *Conversação com Envolvimento*
A58 *Relatando um Incidente Acrescentando Colorido*
A59 *Vendo um Esporte: Lembrança*
A60 *Jogo do Desenho*
A61 *Que Idade Tenho?*
A62 *Que Idade Tenho? Repetição*
A63 *Que Horas São? #1*
A64 *Exercício do Tempo #1*
A65 *Corrida de Índios*
A66 *O Que Faço para Viver*
A67 *Parte do Todo #3: Profissão*
A68 *Parte do Todo #4*
A69 *Jogo de Observação*
A70 *Eu Vou para a Lua*
A71 *Vendo o Mundo*
A72 *Sílabas Cantadas*
A73 *Vogais e Consoantes*
A74 *Dar e Tomar: Aquecimento*
A75 *Dar e Tomar: Leitura*
A76 *Construindo uma História*
A77 *Construindo uma História para Leitura*
A78 *Fantasma*
A79 *Construindo uma História: Congelar a Palavra do Meio*
A80 *Construindo uma História a Partir de Seleção Randômica de Palavras*
A81 *Caligrafia Grande*
A82 *Caligrafia Pequena*
A83 *Caligrafia Cega*
A84 *Encontrando Objetos no Ambiente Imediato*
A85 *Blablação: Introdução*
A86 *Blablação: Vender*
A87 *Blablação: Incidente Passado*
A88 *Blablação: Português*
A89 *Jogo do Vocabulário*
A90 *Quanto Você Lembra?*
A91 *Conversação em Três Vias*
A92 *Escrever em Três Vias*
A93 *Desenhar em Três Vias*
A94 *Batendo*
A95 *Quem Está Batendo? #1*
A96 *Chicotinho Queimado*
A97 *Iluminando*
A98 *Quem Sou Eu?*

B1 *Aquecimento Básico*
B2 *Demonstração do Onde*
B3 *Onde #1: Construindo um Ambiente/ Cenário*
B4 *Onde #2: Construindo um Ambiente/ Cenário*
B5 *Dar e Tomar: Aquecimento*
B6 *Dar e Tomar*
B7 *Plantas Baixas e Direções de Cena*
B8 *Exercício do Onde*
B9 *Jogo do Onde*
B10 *Blablação: Ensinar*
B11 *Onde: Blablação*
B12 *Baú Cheio de Chapéus*
B13 *Afundando o Barco – Compartilhando o Quadro de Cena*
B14 *Blablação: Língua Estrangeira #1*
B15 *Blablação: Língua Estrangeira #2*
B16 *Blablação: Português*
B17 *Blablação: Intérprete #1*
B18 *Blablação: Intérprete #2*
B19 *Espelho com Penetração #2*
B20 *Fala Espelhada #2*
B21 *Jogo do Quem*
B22 *Jogo do Desenho*
B23 *Seleção Rápida para o Onde #1*
B24 *Seleção Rápida para o Onde #2*
B25 *Onde Através de Três Objetos*
B26 *Trocando os Ondes*
B27 *Que Horas São? #2*
B28 *Exercício do Tempo #2*
B29 *Mostrando o Onde sem Objetos*
B30 *Jogo da Palavra #1: Charadas*
B31 *Jogo da Palavra #2*
B32 *Quem Está Batendo? #1*
B33 *Quem Está Batendo? #2*
B34 *Cabo de Guerra*
B35 *Mostrando Quem Através de um Objeto*
B36 *Bonecos #1*
B37 *Bonecos #2*
B38 *Automação*
B39 *Envolvimento com o Ambiente Imediato*
B40 *Exploração de Ambiente Amplo*
B41 *Onde com Ajuda*
B42 *Onde com Obstáculos*
B43 *Onde com Ajuda – Obstáculo*
B44 *Onde Especializado*
B45 *Movimento Rítmico*
B46 *Vogais e Consoantes*
B47 *Diálogo Cantado*
B48 *Começo e Fim com Objetos*
B49 *Onde com Atividade Não-Relacionada*
B50 *Onde Sem Mãos*
B51 *Caminhada Cega no Espaço*
B52 *Cego*

C1 *Aquecimento Básico*
C2 *Caminhada no Espaço #1*
C3 *Caminhada no Espaço #2*
C4 *Caminhada no Espaço #3: Esqueleto*
C5 *Jogo da Palavra #1: Charadas*
C6 *Explorar e Intensificar*
C7 *O Que Está Além: Onde*
C8 *O Que Está Além: Atividade*
C9 *Iluminando*
C10 *Debate em Contraponto #1*
C11 *Debate em Contraponto #2*
C12 *Debate em Contraponto #3*

C13 *Diálogo Cantado*
C14 *Vogais e Consoantes*
C15 *Aquecimento: Sussurro de Cena*
C16 *Sussurro de Cena*
C17 *Contato*
C18 *Pés e Pernas #1*
C19 *Pés e Pernas #2*
C20 *Exercício para as Costas #1*
C21 *Exercício para as Costas #2*
C22 *Mãos*
C23 *Partes do Corpo – Cena Completa*
C24 *Irritação Física #1*
C25 *Irritação Física #2*
C26 *Hábitos ou Tiques Nervosos*
C27 *Sustente! #1*
C28 *Sustente! #2*
C29 *Músculo Tenso*
C30 *Construindo uma História com Subtons de Emoção*
C31 *Modificando a Emoção*
C32 *Onde com Adereços de Cena*
C33 *Eco*
C34 *Efeitos Sonoros Vocais*
C35 *Efeitos Sonoros Vocais com Onde, Quem, O Quê*
C36 *Fala Espelhada #2*
C37 *Onde: Blablação*
C38 *Siga o Seguidor #1*
C39 *Dublagem*
C40 *Verbalização do Onde – Parte I*
C41 *Verbalização do Onde – Parte II*
C42 *Caminhada Cega no Espaço*
C43 *Cego Avançado*
C44 *Deixando um Objeto em Cena*
C45 *Enviando Alguém à Cena*
C46 *Dar e Tomar*
C47 *Convergir e Re-dividir*
C48 *Trocando de Lugares*
C49 *O Que Está Além: Evento Presente*
C50 *O Que Está Além: Acontecimento Passado ou Futuro*
C51 *Saidas e Entradas*
C52 *Tensão Silenciosa*
C53 *Transformação de Relacionamento*
C54 *A Platéia Dirige*

22 Listagem Alfabética de Jogos

Acrescentar uma Parte A47
Afundando o Barco – Compartilhando o Quadro de Cena B13
A Platéia Dirige C54
Aquecimento: Sussurro de Cena C15
Aquecimento Básico A54, B1 e C1
Automação B38

Batendo A94
Baú Cheio de Chapéus B12
Blablação: Ensinar B10
Blablação: Incidente Passado A87
Blablação: Intérprete #1 B17
Blablação: Intérprete #2 B18
Blablação: Introdução A85
Blablação: Língua Estrangeira #1 B14
Blablação: Língua Estrangeira #2 B15
Blablação: Português A88 e B16
Blablação: Vender A86
Bonecos #1 B36
Bonecos #2 B37

Cabo de Guerra A12 e B34
Caça-Gavião A18
Caligrafia Cega A83
Caligrafia Grande A81
Caligrafia Pequena A82
Câmera Lenta – Pegar e Congelar A56
Caminhada Cega no Espaço B51 e C42
Caminhada no Espaço #1 A6 e C2
Caminhada no Espaço #2 A7 e C3
Caminhada no Espaço #3: Esqueleto A8 e C4
Cego B52
Cego Avançado C43
Começo e Fim com Objetos B48
Construindo uma História A76
Construindo uma História a Partir de Seleção Randômica de Palavras A80
Construindo uma História com Subtons de Emoção C30
Construindo uma História: Congelar a Palavra do Meio A79
Construindo uma História para Leitura A77
Contato C17
Conversação com Envolvimento A57
Conversação em Três Vias A91
Convergir e Re-dividir C47

Dar e Tomar B6 e C46
Dar e Tomar: Aquecimento A74 e B5
Dar e Tomar: Leitura A75
Debate em Contraponto #1 C10
Debate em Contraponto #2 C11
Debate em Contraponto #3 C12
Deixando um Objeto em Cena C44
Demonstração do Onde B2
Desenhar em Três Vias A93
Diálogo Cantado B47 e C13
Dificuldade com Objetos Pequenos A39
Dublagem C39

É Mais Pesado Quando Está Cheio A38
Eco C33
Efeitos Sonoros Vocais C34
Efeitos Sonoros Vocais com Onde, Quem, O Quê C35
Encontrando Objetos no Ambiente Imediato A84
Enviando Alguém à Cena C45
Envolvimento em Duplas A42
Envolvimento com Objetos Grandes A27
Envolvimento com o Ambiente Imediato B39
Envolvimento em Três Partes ou Mais A48
Escrever em Três Vias A92
Espelho A15
Espelho com Penetração #1 A51
Espelho com Penetração #2 B19
Está Além: Evento Presente C49
Exercício do Tempo #1 A64
Exercício do Tempo #2 B28
Exercício para as Costas #1 C20
Exercício para as Costas #2 C21
Exercício do Onde B8
Exposição A1
Exploração de Ambiente Amplo B40
Explorar e Intensificar C6
Extensão da Audição A4
Extensão da Visão A20

Fala Espelhada #1 A52
Fala Espelhada #2 B20 e C36
Fantasma A78
Fisicalizando um Objeto A41

Hábitos ou Tiques Nervosos C26

Iluminando A97 e C9
Irritação Física #1 C24
Irritação Física #2 C25

Jogo da Palavra #1: Charadas B30 e C5
Jogo da Palavra #2 B31
Jogo da Trapaça A11
Jogo de Bola #1 A9 e A40
Jogo de Bola #2 A10
Jogo de Identificação de Objetos A29
Jogo de Observação A69
Jogo do Desenho A60 e B22
Jogo do Onde B9
Jogo do Quem B21
Jogo do Vocabulário A89
Jogo dos Seis Nomes A50

Mãos C22
Modificando a Emoção C31
Moldando o Espaço A34
Mostrando o Onde Sem Objetos B29
Mostrando o Quem Através de um Objeto B35
Movimento Rítmico B45
Músculo Tenso C29

Não-Movimento: Aquecimento A30
Não-Movimento: Caminhada A31

O Que Está Além: Acontecendo Passado ou Futuro C50

O Que Está Além: Atividade C8
O Que Está Além: Evento Presente C49
O Que Está Além: Onde C7
O Que Estou Comendo? Cheirando? Ouvindo? A37
O Que Faço para Viver A66
O Objeto Move os Jogadores A46
Onde #1: Construindo um Ambiente/ Cenário B3
Onde #2: Construindo um Ambinte/ Cenário B4
Onde Através de Três Objetos B25
Onde: Blablação B11 e C37
Onde com Adereços de Cena C32
Onde com Ajuda B41
Onde Com Ajuda – Obstáculo B43
Onde com Atividade Não-Relacionada B49
Onde com Obstáculos B42
Onde Especializado B44
Onde sem Mãos B50
Ouvindo o Ambiente A3

Parte do Todo #1: Objeto A25
Parte do Todo #2 A26
Parte do Todo #3: Profissão A67
Parte do Todo #4 A68
Partes do Corpo – Cena Completa C23
Pegador – Pegador com Explosão A55
Penetrando Objetos A21
Pés e Pernas #1 C18
Pés e Pernas #2 C19
Plantas Baixas e Direções de Cena B7
Playground #1 A23
Playground #2 A24
Preso A28
Pular Corda A22

Quanto Você Lembra? A90
Que Horas São? #1 A63
Que Horas São? # 2 B27
Que Idade Tenho? A61
Que Idade Tenho? Repetir A62
Quem É o Espelho? A16
Quem Está Batendo? # 1 A95 e B32
Quem Está Batendo? #2 B33
Quem Iniciou o Movimento? A13
Quem Sou Eu? A98

Relatando um Incidente Acrescentando Colorido A58
Ruas e Vielas A44
Ruas *e Vielas: Variantes* A45

Saídas e Entradas C51
Seleção Randômica de Palavras A80
Seleção Rápida para o Onde #1 B23
Seleção Rápida para o Onde #2 B24
Sentindo o Eu com o Eu A2 e A19
Sustente! #1 C27
Sustente! #2 C28
Siga o Seguidor #1 A17 e C38
Sílabas Cantadas A72
Substância do Espaço A33
Sussurro de Cena C16

Tensão Silenciosa C52
Tocar – Ser Tocado A32
Transformação de Relacionamento C53
Transformação do Objeto A35
Três Mudanças A14
Trocando de Lugares C48
Trocando os Ondes B26

Vendo o Mundo A71
Vendo um Esporte: Lembrança A59
Verbalização do Onde – Parte I C40
Verbalização do Onde – Parte II C41
Visão Periférica A53
Vogais e Consoantes A73, B46 e C14